no.642
2001年 9/15
アミューズメント通信
SEPTEMBER 15, 2001

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2ー2ー1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

公取委、SCE「PS」ソフト販売の

独禁法違反認定

3年半に及ぶ審判手続きで結論

家庭用TVゲーム機「プレイステーション」（PS）用ゲームソフトの販売方法に関し、公正取引委員会（根来泰周委員長）は八月一日、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、久多良木健社長）に対し、独占禁止法に定める違反行為があったと認定する審決を出した。SCEは二日、審決の受け入れを表明した。

審決によると、ソニーが九二年末に家庭用TVゲーム機市場参入を決め、九三年十一月にSMEとの共同出資でSCEを設立。SCEは「PS」を九四年十二月に発売し、市場占有率（シェア）を高めていったが、九四年六月までにPS関係の流通政策を定めていた。この政策は、①値引き販売禁止、②中古品取扱い禁止、③横流しの禁止として具体化した。

SCEは、先行する任天堂のゲームソフトがマスクROM方式であるのに対し、「PS」ではCD-ROM方式として低コスト、短期間での製造を可能にした上、一部のサードパーティーを除き他社製ゲームソフトまでをSCEの流通の下に置き、小売店、卸売業者に対し上記三点の禁止事項を要請した。

「PS」用ゲームソフトの値引き販売をしないようSCEが指示したことから、九六年五月に公正取引委員会はSCE本社と販売会社など数十ヵ所を独禁法違反の疑いで立ち入り検査した。このため値引き販売禁止についてSCEは注意するようになったが、九七年十一月ごろまで消滅しなかった。

公正取引委員会は九八年一月、SCEに対し三点の禁止事項を排除するよう勧告した。しかしSCEはこれに応諾しなかったため、九八年二月に審判開始決定が出て、同三月から三年半に及ぶ審判手続きが行なわれてきた。

今回出された審決主文では、「PS」用ゲームソフトの値引き禁止、横流し禁止は独禁法が定める再販売価格の拘束、拘束条件付き取り引きに当たるとして、これらの行為を取り止めるよう命じている。中古品（中古ゲームソフト）取扱い禁止行為については、新品の再販価格の拘束を補強するもので、再販価格拘束行為に含まれる、と（主文ではない）概要で示した。

中古品取り扱い禁止について、SCEは「禁止ではなく不支持」と主張したが、再販価格維持のため事実上禁止していた。

「PS」ソフトが頒布権のある映画の著作物だとしても、これらの禁止は知的財産保護制度の目的に反するものだ、と審決では論じている。

公取委の審決についてSCEは、「審判の過程で尽くされた議論を反映し、当初の排除措置に対し当社の主張が勘案されたものと判断し、これを受け入れることにしました」とコメントした。ただしSCEは「PS用ソフトの中古品の取り扱いの制限」については、SCEの主張どおり今回の審決主文から除かれた、との見方も示した。

SCEは「PS」用ゲームソフトにCD-ROMを採用し、マスクROMの任天堂方式より納期などで改善を重ねたが、価格競争が生じにくい流通システム構築に走ったために、弊害も目立つことになった。独禁法関係では触れられなかったが、CD-ROMであるため東南アジアなどで無断コピー品が氾濫していることは放置され、映画の著作物に特有の頒布権が強調されて中古ソフト訴訟が関心を引くことにもなった。しかし中古ソフト訴訟は現在上告中とは言え、高裁でのふたつの判決が出て、いずれにも敗れていることからすると、SCEの強引さにも陰りが出始めたと見ることができる。

©Disney

TDSで

インディの冒険も

上の写真は「東京ディズニーシー」のアトラクション「インディ・ジョーンズ・アドベンチャー：クリスタルスカルの魔宮」から。ライドは古代遺跡の中を猛スピードで疾走する。

コナミ、大幅に下方修正

「遊戯王」失速で減益に

第1・四半期決算から、AMも下方修正

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は八月九日、第一・四半期（四-六月）連結決算を発表するとともに、九月中間期と来年三月期の連結業績予想の大幅下方修正を発表した。高収益を上げてきたゲームカード「遊戯王」の売れ行きがダウンしているためで、業務用AM機も目標を下回る見込みとなった。

第一・四半期連結決算では、売上高三百七十七億二千三百万円、経常利益二十九億九千三百万円、純利益六億九千八百万円となった。前年同期の業績は示されていないので対比はできない。連結子会社はコナミスポーツが取得した日産スポーツプラザを入れて三十二社。

AM事業（業務用AM機）の連結売上高は二十一億八千百万円、営業利益は三億千七百万円だった。GM事業（メダルゲーム機とカジノ用ゲーミング機）では売上高六億二千六百万円、営業損失四億二千四百万円だった。AO事業（ゲーム場運営）では売上高九億九千三百万円、営業損失千三百万円だった。

CS事業（家庭用ゲームソフト）は売上高八十六億九千二百万円、営業利益八億三千五百万円、PS事業（パチンコ向け液晶装置）は売上高三十六億二千三百万円、営業利益十一億八千万円、CP事業（ゲームカードなど）は売上高五十七億七千百万円、営業利益二十六億三千五百万円だった。HE事業（フィットネス）は売上高百五十四億八千二百万円と他部門と比べ突出したが、営業利益は二億四千三百万円にとどまった。

修正後の九月中間期の売上高は八百九十億円（前回予想千億円）、経常利益は七十五億円（百十億円）、中間利益は二十五億円（九十五億円）と見込んでいる。同様に通期の売上高は二千三百三十億円（二千五百億円）、経常利益は三百十億円（四百億円）、最終利益は百七十五億円（二百四十億円）と下方修正した。

業績予想の修正は部門別売上高の見通しまで示したが、AO、HE事業については修正していない。CPは中間期百二十五億円（五月の前回予想では二百十五億円）、通期三百億円（四百八十億円）と下方修正。またAMは中間期五十七億円（八十二億円）、通期百二十五億円（百六十億円）と下方修正した。GMは中間期で二十七億円（三十二億円）と下方に、通期で百十億円（百五億円）と上方にそれぞれ修正した。CSは中間期二百五十五億円（二百五十億円）、通期八百二十億円（八百億円）、PSは中間期六十五億円（六十億円）、通期二百五億円（百八十五億円）と上方修正した。

アトラス、MBOで

国内子会社整理

アピエスとムーシステム

㈱アトラス（本社東京、岩田松雄社長）は八月十四日、子会社の㈱アピエス（本社大阪、長堀真美社長）を長堀氏に千円で売却、また㈱ムーシステムサービス（本社東京、和田正光社長）を和田氏らに売却したと発表した。MBO（マネジメント・バイアウト）方式によるもので、アトラスでは国内連結子会社の整理が終了したとしている。

アピエスはアトラスがユウビスから九九年四月に買い取った完全子会社で、当時ゲーム場を三十二店運営していたが、不採算店を閉鎖して現在は大阪、岡山、松江などで八店を運営中。シングルロケはない。二〇〇一年三月期の売上高は十二億七千八百万円だったが、七億八千百万円の最終赤字。二億千二百万円の債務超過だったが、減資やアトラスによる債務免除などで、三百万円まで減らした上で六月三十日、長堀氏に売却した。

アトラスでは、「ムー大陸」など直営店とアピエスのゲーム場はコンセプトが異なる、と売却理由を説明しているが、子会社を整理、スリム化する方針で進めたもの。売却後もさまざまな支援を行なうとしている。

アピエスの長堀社長は「アトラスから独立したことから、今後はゲーム場運営だけでなく販売など事業の幅を広げていきたい」と語っている。

一方、ムーシステムサービスは九六年九月設立の「プリント倶楽部」関連のレンタル会社で、同社役員だった磯崎安宏氏が設立した新会社、㈲ムーシステムサービスがプリクラ関連レンタル業を引き継いだ。これは三月三十一日、七十五台の機械付きで約五百万円で売却した。

もとのムーシステムサービスは四月十六日、和田氏に六百円で売却した。和田氏は社名を㈱コムフォートと変更。オートウエブに資本参加し、オートウェブのカーショップ（千葉市浜野）の二階約五千平方㍍にゲーム場、バッティングセンター、漫画・ネット喫茶の複合施設「スポーツウェブ鉄腕24」を六月にオープンした。

アトラスでは、アピエスと同様、コンフォート、ムーシステムサービスとも資本関係がないが、業務運営での支援は続けるとしている。

アルゼ、中間期と通期を 大幅に下方修正

主業務のパチスロ伸びず

アルゼ㈱（本社東京、岡田和生社長）は八月九日、九月中間期と来年三月期の業績予想（連結、単独とも）を大幅に下方修正した。第一－四半期（四－六月）単独でパチスロを二機種（前年同期は四機種）しか販売できず、大幅な減収減益となったため。下期では営業強化により回復するとしている。

第一・四半期単独の売上高は前年同期比四八・四％減の百七十六億六百万円にとどまったが、販売管理費がテレビコマーシャルなど宣伝費の増加で一二一・九％増の六十四億八千四百万もかかったため、経常利益は八四・八％減の二十九億三千三百万円になった。このため中間期と通期の業績予想を修正することになったが、第二・四半期以降は新機種投入で回復に向うとしている。

修正後の九月中間期単独業績予想では、売上高が五百二億円（五月の前回予想では七百十一億円）、経常利益が百九十七億円（二百七十一億円）、中間利益が百億円（百三十二億円）。同じく通期業績予想では、売上高が千五百八十三億円（千七百四十四億円）、経常利益が六百三十六億円（七百七十八億円）、当期利益が三百十二億円（三百八十億円）と修正された。

連結ベースでは、九月中間期が売上高六百十一億円（八百二十二億円）、経常利益百八十三億円（二百六十七億円）、中間利益七十九億円（百二十二億円）と予想を修正した。通期では売上高が千八百四十億円（二千四十三億円）、経常利益が六百五十億円（八百四億円）、最終利益が二百九十四億円（三百七十六億円）になると見込んでいる。

修正後の予想によると連結通期の売上高は前年比九・五％減、経常利益は一〇・六％減の減収減益になる見通しだ。

三井グリーン、連結 予想を下方修正

中間期利益はわずかに

三井グリーンランド㈱（本社熊本県荒尾市、江里口俊文社長）は八月十六日、六月中間期の連結業績予想を下方修正した。単独の中間期業績予想は修正していない。

修正後の六月中間期連結の売上高は五十億五千九百万円（三月の前回予想では五十億三千五百万円）、経常利益は二億三百万円（二億三千百万円）、中間利益は四百万円（二千七百万円）と予想されている。

同社によると、売上高はほぼ予想通りだが、高収益の不動産販売が目標を下回ったのと、退職給付会計変更時差異を一括費用処理したため、利益が予想を下回ることになったとしている。

ユニファイブは9月 合併し事業部に

バンプレストが子会社再編

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）は八月二十一日、子会社二社の再編を発表した。五月九日発表済みの㈱ユニファイブ合併については、九月一日付で実施し、本社に新設するユニファイブ事業部で業務を継続する。また業績不振の㈱ミューラスは九月三十日付で清算し、解散する。

ユニファイブは七〇年二月設立で、九四年四月にバンプレスト子会社となった。ゲーム機用景品などキャラクター関連雑貨の製造、販売会社。バンプレストでは、既存のアミューズメント事業、家庭用ゲームソフト事業とともに、生活雑貨事業として位置付け、発展させる考え。

またミューラスは、九一年五月に子会社となった㈱クリエイトヨシダが同六月に㈱ザムスに社名変更し、九七年三月さらにミューラスに改称したもので、声優や俳優の養成学校事業など行なってきた。業績不振が続き、改善が見込めないため解散することになった。

特許・実用新案 出願公告・公開

（7月31日～8月15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

八月六日＝「スロットマシン」、㈱オリンピア（東京）、31956660、4－217645。同、3195661、4－217646。「ゲームシステム」、コナミ㈱（東京）、3196846、11－175258。

八月十三日＝「スロットマシンのハンドル装置」、アルゼ㈱（東京）、3197113、5－124481。「ゲーム装置、及び画像表示制御方法並びに画像表示制御プログラムを記録した記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、3197536、11－200716。「ビデオゲーム装置」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、3198022㊢、6－300033。「把持装置」、日本サーボ㈱（東京）、㈱バンプレスト（東京）、3198078、9－177771。「手持ち型液晶ゲーム機及びゲームプログラムデータを記憶させた記憶素子を内蔵したカートリッジ並びに手持ち型液晶ゲーム機とカートリッジを組み合わせたゲームシステム」、㈱バンダイ（東京）、3198084、9－327134。「電子機器装置」、㈱バンダイ（東京）、㈱メガハウス（東京）、3198093、10－306163。「特典付与機能付きビデオゲーム装置」、㈱セガ（東京）、3198660、4－268061。「ゲーム装置」、同、3198686、4－348797。

登録実用新案

八月三日＝「ゲーム機のメモリカード拡充連結装置」、劉秀萍（台湾）、3079100。

特許出願公開

七月三十一日＝「的当てゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、13－204875。「ビデオゲーム装置」、同、13－204959。「回転式遊技機」、高野銀植（神奈川）、13－204876。「表示ユニット、図柄表示装置及び遊技機」、㈱セブンコーポレーション（愛知）、13－204877。「図柄表示装置及びスリップ判別方法」、㈲愛和ライト（愛知）、13－204878。「図柄表示装置」、同、13－204879。同、13－204887。「遊技機」、同、13－204893。同、アルゼ㈱（東京）、13－204882。同、13－204884。同、㈱オリンピア（東京）、13－204889㊟。同、㈱平和（群馬）、13－204881。「遊技スイッチ装置」、同、13－204880。「球式スロットマシン」、同、13－204888。「スロットマシン」、㈱三共（群馬）、13－204883。同、13－204886。同、13－204891。同、㈱オリンピア（東京）、13－204892㊟。同、サミー㈱（東京）、13－204885。「回胴式遊技機」、㈲ネスパ（鹿児島）、13－204890。「歩行型体感ゲーム装置」、㈱エイ・ティ・アール知能映像通信研究所（京都）、13－204956㊟。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、13－204957㊟。同、13－204960㊟。「ゲーム装置及び当該ゲーム制御方法、記録媒体」、同、13－204961。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、13－204967。「ゲームシステム、情報配信システムおよび情報記憶媒体」、同、13－204970㊟。「ゲーム情報配信システム、ゲーム装置および情報記憶媒体」、同、13－204971㊟。同、13－204972㊟。「カメラ制御方法、ゲーム装置及び記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、13－204958。「画像表示プログラムを記録した記録媒体、画像表示方法及びゲーム装置」、同、13－204962㊟。「モーション表示方法、ゲーム装置及び記録媒体」、同、13－204963。「球技用ゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体および球技用ゲームの画像表示処理方法およびビデオゲーム装置」、同、13－204964。「キーボード取付構造を有するビデオゲーム機」、㈱セガ（東京）、13－204965。「ゲーム装置およびゲーム用情報記憶媒体」、任天堂㈱（京都）、13－204966。「遊技装置」、㈱カプコン（大阪）、13－204968。「通信ネットワークを利用した仮想競争ゲーム方法」、㈱第一興商（東京）、13－204969㊟。「通信ゲームシステム及び通信ゲームに使用されるゲーム端末並びにゲーム方法」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、13－204973㊟。「インターネットを利用したゲームシステム」、同、13－204974。「インターネットを用いたゲームシステム」、紀洋エンジニアリング㈱（東京）、13－204975㊟。

八月七日＝「遊技機」、㈱三共（群馬）、13－212282。同、13－212284。同、13－212285。同、13－212286。同、13－212287。「スロットマシン」、同、13－212283。同、㈱オリンピア（東京）、13－212288㊟。「プライズゲーム機」、㈱タイトー（東京）、13－212361。「景品払出し装置」、同、13－212362。「ゲームセンタの決済方法及び決済システム」、沖電気工業㈱（東京）、13－212363。「ゲームシステム及びゲーム方法」、同、13－212365。「景品取得ゲーム機」、㈱セガ（東京）、13－212364。「情報処理装置及びその方法、ゲーム装置及びその方法、ゲームシステム、並びにコンピュータ上で動作するプログラムを記録した記録媒体」、同、13－212367。「ゲーム更新システム、ゲーム機及びゲームアダプタ」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、13－212366㊟。「手持ち型ゲーム機」、同、13－212374。「ゲームシステムおよびそれに使用するコンピュータ読みとり可能な記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、13－212368㊟。「ゲームシステムおよびコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」、同、13－212370㊟。「ゲームシステムおよびゲーム用プログラムが記憶されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、同、13－212377㊟。「タイプ練習機能を有するアミューズメントシステム、タイプ練習システムおよびコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、㈱ハンズオン・エンタテインメント（東京）、13－212369㊟。「ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体」、㈱エニックス（東京）、13－212371。同、13－212376。同、13－212378。同、13－212379。「ゲーム機の振動発生装置」、㈱ナムコ（東京）、13－212372。「ゲーム装置、効果生成方法および情報記憶媒体」、同、13－212375。「手持ち型液晶ゲーム機」、㈱バンダイ（東京）、13－212373。

八月十四日＝「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、13－218887。同、㈱オリンピア（東京）、13－218889㊟。「シンボル可変表示遊技機」、高砂電器産業㈱（大阪）、13－218888。「不正払い出し対応遊技設備」、㈱ジェッター（長崎）、13－218890㊟。「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、13－218891。「ビデオゲーム装置、その時間管理方法及びその時間管理方法を実現するプログラムを記録した記録媒体」、キャノン㈱（東京）、13－218976。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、13－218977㊟。同、13－218978㊟。同、13－218979㊟。「ビデオゲーム装置、ビデオゲームにおける背景音出力方法及び背景音出力プログラムが記録された可読記録媒体」、コナミ㈱（東京）、13－218980㊟。「進路開拓ビデオゲーム装置及びプレイキャラクタの進路開拓処理プログラムを記録した可読記録媒体」、㈱ケイシーイーオー（大阪）、13－218981㊟。「ゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、13－218982。

パンプレスト新作展 景品オマケの子ども用

参考出品ではSCロケ用シール機など

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）は、東京の浅草ビューホテルで八月二日、大阪のサンライズホールで七日、それぞれプライベートショーを開き、アーケードゲーム機やメダルゲーム機、シールプリント機、景品などの新作を披露した。

これはAMとプライズの両事業部が開催したもので、AM機関係は十一月までに発売する新作と参考出品機を、景品は来年一－三月発売予定のものを紹介した。東京会場に約千二百名、大阪会場に三百名、計千五百名のオペレーターら関係者が参集した。

アーケードゲーム機は、かごを持ったアンパンマン人形を垂直回転させ、エアーで宙に舞うボールをすくい取っていくもので、ゲームの結果に関係なくミニカプセルが払い出される「空中大回転」（OP価格三十四万八千円で九月中旬発売、本紙前号「話題のマシン」参照）、ミニカプセルをレバーで弾いて円形フィールドに打ち出し穴に落とすゲームで、穴は三つありどれに入ってもカプセル（一－三個）が払い出される「プチポンコレクション」（OP価格十九万八千円で十一月発売）を展示。

以上二機種とも子ども向けでゲーム終了後に必ず景品が払い出されるもの。同社では「景品はアメ一個入りのカプセルだが、それでも子どもにとってはうれしいものだ。景品はあくまでオマケという考え方のゲーム機も必要と考えており、そういう機械もAM機の一つのジャンルとして定着させていきたい」としている。

参考出品として、レバーでボールを飛ばすタイプのゲームで、キャラクターを使ったサッカーのゴールキックゲーム「仮面ライダー・ライダーシュート」、開閉する部分に入れる「ウルトラマンコスモス・コスモスシュート」の二機種を紹介。

また同社初のオリジナルシール機「みんなのしゃしんかん」を参考出品。これはSCロケ用で、家族揃って記念写真を撮影し、日付入りのハガキサイズ一枚から四枚一組までの写真シールを作成するもの。子どもやお年寄りでも簡単に操作できる。

メダルゲーム機は、TV画面に現れるキャラなどに合わせタイミングよくボタンを押すもので、〝キャラクターメダルシリーズ〟として「仮面ライダー・レッツゴーライダーキック！」、「ポケットモンスター・メダルをゲットだぜ！」、「テレビアニメワンピース・お宝いただきルフィ海賊団」の三機種を出品。いずれもOP価格十九万八千円で十一月発売予定。

景品は、ウルトラマンや仮面ライダー、ポケモン、アニメキャラなどを使用した高さ三十三－四十㌢のソフビフィギュアやぬいぐるみの各〝ビッグサイズ〟シリーズを中心にアピールした。また実際に蹴って遊べるサッカーボールとゴールフェンスのセットや、踊るマスコット付きルームライトなど、実用品や演出効果があるものを多彩に展示した。

バンプレスト新作展の大阪会場で、上は（左から）バンウェーブの藤林正義所長、岐阜特機の真鍋巧社長、ハピネットの谷本茂部長

3社合同プライズ展 3月までの新作

幅広いジャンルを揃える

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）、システムサービス㈱（本社東京、佐藤隼雄社長）、㈱エイコー（本社東京、辻谷博男社長）の三社は合同で景品の新作展示会「プライズコラボレーション」を、八月二日に東京の産業貿易センターで、七日大阪のマイドームでそれぞれ開催した。

これは各社単独で開催してきたプライベートショーを一つにまとめ、来場業者への利便を図るとともに、展示会運営の効率化を目的として今年五月に初めて合同開催し、今回で二回目となる。東京会場に八百二十人、大阪会場に二百四十人、計千六十人のオペレーターら関係者が参集した。

今回は「2002新春合同プライズ内見会」として、三社とも来年一－三月に発売予定の新作を紹介した。

セガ社は、同社景品に新しく採用する「必殺仕事人」「ゲゲゲの鬼太郎」「ガメラ3」「犬っこ倶楽部」、ゲームキャラ「スーパーモンキーボール」「チェキッTV」の各ぬいぐるみやフィギュアなどを紹介。

またディズニーキャラ製品もぬいぐるみのほか土鍋セットや時計、ギミック付きフィギュアなどを加え、アイテムの幅を広げ充実させている。

なお同社では受注の締切日を約四ヵ月前に設定しているが、今回から締切日を過ぎても注文を受け付ける特定景品を設けた。また一カートンの個数が多い景品はオペレーターが扱いやすいように二つの箱に分けて入れ、それを従来の大きな箱に入れるという〝インナーカートン式〟を採用した。

システムサービスは、七色を揃えた〝だっこちゃん〟の二十一世紀バージョン、定番シリーズのアフロ犬やモモパンダ、こげぱん、たれぱんだなどの各新作を展示。また緊急発売景品として、小泉総理がライオンの着ぐるみを着たデザインのぬいぐるみ「小泉純一郎のライオンハート」を紹介した（九月発売）。

エイコーはFIFAワールドカップのライセンス商品として、サッカーボールやマスコットのぬいぐるみ、バッグセットなどを紹介。またハローキティ製品は腕を動かすことができるぬいぐるみや、いろいろな衣装を着せたものなど種類が豊富になった。このほか長さ五十㌢のビッグサイズぬいぐるみシリーズも充実させた。また動物のまくらなどオリジナル品も紹介した。

3社合同プライズ展の大阪会場でセガ社の展示部分のようす

アトラス／角川が説明会 家庭用の直販で

知育ソフトでライセンス

㈱アトラス（本社東京、岩田松雄社長）と㈱角川書店（本社東京、角川歴彦社長）は七月三十一日、東京の帝国ホテルで共同事業計画説明会を開き、十月から共同で家庭用TVゲームソフトを販売店に直接供給すると発表した。角川書店はアトラスに昨年八月資本参加（一〇％）し、両社は業務提携の構築を進めてきており、その具体的な共同事業のひとつを明らかにしたもの。

直販制は十月一日開始し、アトラスのCS事業本部が担当、全国七千の小売店に直接販売していく。直販するゲームソフトは当初、「PS2」用が二タイトル（両社各一タイトル）と「PS」用五タイトル（すべてアトラス製）の計七タイトル。

説明会で岩田社長は、「当社は今年、設立十五周年を迎えるのを機に第二の創業期と位置づけ、経営体制と組織の一新に向け新生アトラス経営改革プランを進めている。その中でとくに家庭用TVゲームソフトのCS事業に力を入れていく」と述べた。

CS事業の展開として、①直販態勢、②M&Aによるゲームソフト開発ラインの増設、③知育ソフトの開発強化によるキッズ市場の開拓、④角川書店とのコンテンツ共同開発やマルチメディアミックスの実施――を挙げた。

角川歴彦社長は、「アトラスに資本参加して一年たち、共同事業がようやく具体化しつつある。二人三脚で事業を拡大していきたい」と語った。

また知育ソフトに関しアトラスとライセンス契約したディズニー・インタラクティブ・ジャパンの内海州史マネージングディレクターは、「知育ソフトは米国ではパソコン用が中心だが、日本ではPS用で展開したいというアトラスに賛同し、六月に開発・製造を許諾、七月にディズニーの知育ソフトを日本仕様にして販売する権利を与えた」と述べた。

またCS事業本部の野本章営業部長が、新作ゲームソフトをビデオ映像により説明した。

この後懇親会が開かれ、アトラスの原野直也会長が挨拶、「従来の当社CS事業は営業面でも物流面でもきめ細かなところまで行き届かなかったが、直販になればエンドユーザーの声を開発現場に上げることもできる。また角川書店と力を合わせれば一層グレードアップした作品を開発できる」と述べた。メディアワークスの佐藤辰男社長が乾杯の音頭をとった。

アトラス／角川書店の共同事業計画説明会の会場のようす

TGS01秋 追加で出展52社

SCE、角川書店など加え

㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）は八月九日、東京ゲームショウ（TGS）01秋（十月十二－十四日、幕張メッセ）の出展社が、五社追加され五十二社（前回の01春は五十四社）になったと発表した。出展規模は百三十六小間追加され千三百五十八小間（九百三十一小間）となる。

追加出展となったのはソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）、角川書店など。七月十七日発表時に含まれていなかったSCEが加わったことで、規模は前回を大幅に上回る予定。

愛知県協、定例総会

役員改選、副会長に順

AOU会費問題で別にアンケート調査

位田 宗一氏

愛知県アミューズメント施設営業者協会（位田宗一会長、会員四十五社）は六月二十七日、名古屋市内の中日パレスで平成十三年度定例総会を開き、役員改選により位田会長を再選した。同総会には委任二十一社を含む四十二社が出席した。

位田会長が挨拶、「協会員としてのメリットが明確になっていないことが、総会の出席率低下にもつながっているのではないかと思う。会員にとって価値のある協会にしようと努力しているが、結果としては不十分なものとなっている。明るく健全な営業を行なうことで地域社会に認められ、さらに社会に必要な業界とされることをめざしていかなければならない。そのためにも会員数を増やす必要があるが、残念ながらこの二年間で会員数がかなり減少した」と述べた。

新入会員として青木商事、山崎屋の二社が紹介された。なお会員数は九八年に七十一社だったのが、三年間で三六・六％減っている。

予決算案、事業報告・計画案は原案どおり異議なく承認された。うち事業計画は前年を踏襲した上で、今年は秋に愛知県と名古屋市のPTA協議会や警察との懇談会を開催することになっている。

役員改選は任期満了によるもので、役員推薦委員会による候補者が承認された。なお今年度から副会長三名に序列を付けることになった。新役員態勢は次のとおり。

会長＝位田宗一氏（中央産業㈱）。第一副会長＝服部清二氏（㈱エフジイエル）、第二副会長＝水野正氏（㈱アムス）、第三副会長＝丹野成仁氏（㈱セガ・アミューズメント東海）。

理事＝佐藤晴二氏（㈱東海アミューズメント）、岡田清宣氏（プラザー商事㈱）、名村宏氏（㈱ナムコ）、笹岡修一氏（㈱サンプランニングス）、北信行氏（㈱サンレジャー）、服部隆夫氏（㈲シグマ企画）、奥井富美男氏（㈱タイトー）、古賀督徳氏（㈱トムス・エンタテインメント）。

監事＝押谷亮治氏（サン・アミューズメント㈱）、黒岩浩巳氏（㈲スコーアミューズメント）。相談役＝加藤駿介氏（プレイランドカトー㈱）。

このほか、AOUが傘下会員の設置機械台数を調査し会費値上げを検討していることについて、同協会でも別に会員の意見をアンケート方式で聞くことにした。

大阪府協、理事会

研修は講演会に

田中監事の後任選びも

大阪府アミューズメント施設営業者協会（OAO、川楠俊太郎会長）は七月十八日、大阪・森ノ宮のアピオ大阪で第九十五回理事会を開き、研修会の開催、田中熊雄監事の辞任に伴う後任候補の推薦などについて検討した。

研修会の開催は事業計画に基づくもの。今年度はメーカーの経営者を講師に招いての講演会を開くことを決め、事務局が具体的作業を進めることになった。店舗管理者講習会や技術研修会も検討したが、今年度は実施しないことになった。

田中熊雄監事（㈱マルキ）が会社廃業により退会届を提出したとの報告があった。後任監事候補として三名を選び、それぞれと交渉することになった。なおその後の交渉の結果、松村芳樹氏（カモメレンタル）を推薦することになり、次回理事会（九月）で選任することとなっている。

このほか、AOU全国大会（九月五日）への参加者が少ないため、OAOが総額二十万円の助成金を支出することを決めた。参加一社につき、参加社数で案分した額が助成される。

ジャスダック上場

ブロッコリーも

9月3日付で公募増資

㈱ブロッコリー（本社東京、木谷高明社長）の株式が九月三日、店頭市場（ジャスダック）に上場されることになった。日本証券業協会が八月六日に発表したもので、店頭市場をジャスダック、株式公開を上場と言い換えてから初の、業界関連の株式上場となる。

ブロッコリーは九四年三月に設立されたキャラクター商品の企画、製造、販売会社。全国に十五の直営店「ゲーマーズ」を設け、自社製品の半分を直営店を通じて販売している。商品別では、収集やゲーム目的のトレーディングカードの取り扱いが多い。

二〇〇一年二月期の売上高は前年比五九・三％増の六十五億七千二百万円、経常利益は一九六・五％増の六億二百万円、当期利益は二二二・二％増の三億百万円で、急成長を続けている。〇二年二月期は売上高九十八億七千二百万円、経常利益九億八千四百万円、当期利益五億五千百万円を予想している。

木谷社長は八四年に山一証券入社、九四年に退社してブロッコリーを設立、社長になった。四十一歳。公開前の株式の五三％を保有している。

株式（額面五十円）を八十万株公募増資し、発行済みの三十万株と合わせ百十万株売り出す。公募増資で調達した資金は直営店増設、商品開発などの投資に当てられる。

立体映像アトラクション

全国で9ヵ所に

「バイオハザード4D」設置

カプコンの家庭用ゲームソフト「バイオハザード」シリーズを基に制作された立体映像アトラクション「バイオハザード4Dエクスキュート」が現在、全国九ヵ所で一般公開されている。スクリーンが大型のものと、中型のパッケージ版があり、設置ロケは次のとおり。

としまえん（東京）、北九州スペースワールド（福岡）、神戸モザイクガーデン（兵庫）＝以上は大型スクリーン版。タイトーステーション新宿店（東京）、セガ・アリーナ豊橋（愛知）、名古屋ワンダーシティ（同）、浜名湖パルパル（静岡）、梅田ジョイポリス（大阪）、クラブセガ北谷（沖縄）。

カプコン総監修、フラグシップ脚本監修で、ビジュアルサイエンス研究所がCG映像を制作。デジタルアミューズが企画配給しているもので、ギミックチェア（仕掛けのある椅子）はトーゴが製作した。

アトラクション画面から

景品企画販売の

シブカワが倒産

民間の信用調査機関調べによると、㈱シブカワ（大阪府東大阪市今米、渋川雅洋社長）は二回目不渡りを出し、八月十六日に銀行取引停止となった。負債は約一億円と推定されている。

九一年四月設立のぬいぐるみなどグッズ企画販売業者で、ゲーム機用景品を輸入、販売していた。ピーク時の九七年三月期売上高六億二千二百万円に対し、九九年三月期は四億九千六百万円と落ち込んでいた。

なお㈱エッチシー（大阪府箕面市半町、渡辺公二彦社長）が七月六日、破産宣告を受けていたことが判明した。また民事再生手続き廃止となった㈱ウェップシステム（既報）は、七月九日に破産宣告を受けた。

アルゼが独自に

プライズ新作展

他社展に合わせて開催

アルゼ㈱（本社東京、岡田和生社長）は八月二日、東京・浅草のホテルトップでプライベートショーを開き、景品の新作を紹介した。

これは来年一－三月発売予定の景品を展示したもので、約三百五十名のオペレーターら関係者が参集した。

発表した新作は二十種類で、うち約半分が同社パチスロ機のキャラクター「ドンちゃん」を使用したオリジナル景品となっている。

「ドンちゃん」シリーズは高さ二十－三十八センチのぬいぐるみを中心に、ミニテーブルや貯金箱、樹脂造形、携帯電話用ストラップとハンズフリーギアなど各種揃えている。

このほか新キャラクター商品として、さまざまな表情の「ミスターメン＆リトルミス」のぬいぐるみとストラップ、「イナズマあざらし」の大小のぬいぐるみを展示。同社では、三ヵ月ごとに新しいキャラクターを採り入れていくとしている。

なお同展示会は、同日近くの会場で開かれたセガ社など三社合同展とバンプレスト新作展に合わせて行ない、「来場者の便宜を考慮したもので、次回も同じように開くことを検討する」とのこと。

AMショー3日目の

宣伝用ポスター

首都圏ゲーム場向けに

今年のAMショー三日目（一般公開日）用のポスターが完成、八月九日付で各出展社に送付された。JAMMA／JAPEAのAMショー運営委員会が作成したもの。事務局によると、出展社と関連団体の協力により、首都圏とその近郊のゲーム場などで掲示される予定。

同委員会の説明はないが、「東京ビッグサイトが巨大なゲームセンターになります」をキャッチフレーズに、家族連れで楽しめるイベントであることをカットなどで示している。バックには文字を際立たせるため銀色を使用しており、大きさはB2版。

数年前には、JAMMA理事会で使用を禁じた「ゲームセンター」という言葉をメインに持ってきている点など、注目してよいポスターとなっている（上の写真）。

なお事務局では、業者招待日（初日と二日目）に予定していた講演会を中止したことを八月十六日、出展社に通知した。「講演会」の内容がどういうものかなどは一切不明。

セガ社、東京で「スタジオセガ」

セガ社は八月八日、シール機専用コーナー「スタジオセガ」を、オペレーション部門子会社の㈱セガ・アミューズメント東京が運営するゲーム場内に新設すると発表した。

同社では「第二次プリクラブームの兆しが見え、シール機の収益が増加傾向にある」ことから、プリクラのみの専用コーナーを八月中に東京を中心とする十店舗内に設ける。設置店舗は次のとおり。

「渋谷GIGO」「クラブセガ渋谷」「セガフラッパーズハウス自由が丘」「セガワールド大井」「セガワールド青井」「ハイテクセガ葛西」「セガワールド成増」（以上は東京都内）、「セガワールドパルテノス」（多摩市）、「ハイテクランドセガブリーズ」（横浜）。

PCCW ニューエックス吉本から買取り

PCCWジャパン（旧ジャレコ）は八月六日、吉本興業の完全子会社で、新興スポーツ大会を運営する㈱ニューエックス（本社東京、大崎洋社長）の株式五二％を吉本興業から買い取り、子会社にしたと発表した。PCCWグループ全体で利用する価値があるとしたため。

ニューエックスはスノーボード、インラインスケートなど新興スポーツの大会運営、選手の管理、番組制作などを行なっている。PCCWジャパンは九月一日付で、吉本興業からニューエックスの株式五二％を買い取る。

買収後はニューエックスを通じて新興スポーツ関連の権利を活用、ネット配信やゲーム制作などを手がける、と説明している。

人事異動

アルゼ

（9月1日）執行役員管理本部長、奥山正敏▽総務部長（執行役員管理本部長兼人事部長）宮脇恒男

開発本部企画部長（第一開発本部PC開発部長兼映像制作部長）執行役員小森富美雄▽同第二開発部長（第二開発本部長）同秋沢徹郎

▼機構改革＝①第二開発本部と第一開発本部を統合し、開発本部に改称、②開発本部にシステム開発室を設置、PS開発部と映像制作部を廃止

バンプレスト

（9月1日）統轄兼アミューズメント事業部兼プライズ事業部担当（ユニファイブ社長）専務中川和昭▽ユニファイブ事業部ゼネラルマネジャー（アミューズメント事業部兼プライズ事業部担当）常務山浦康彦

▼機構改革＝ユニファイブ事業部を新設

事務所移転

㈱彩京＝京都市中京区東堀川通御池下ル三坊堀川町五十五の一、大同ビル9F。☎（075）223－3618。藤本光三社長。

論潮

独禁法違反

日本の独占禁止法は第二次世界大戦後の一九四七年にやっと制定され、カルテルなどの競争制限行為や事業活動を不当に拘束する行為を除去し、公正で自由な競争が行なわれるようにする法律である。ただし知的所有権の正当な行使で独占している場合などでは、独禁法は適用されない。

独禁法違反の例があった場合、公正取引委員会がその事実を認定した上で、排除措置などの勧告を出す。独禁法違反をしていたとされる事業者が勧告に同意しない場合、裁判に準じた審判手続きが公正取引委員会で行なわれ、最終的な判断としての審決が出される。事業者がこの審決に不服の場合、審決取消しの訴えを東京高裁に出すことができる。この場合高裁は認定された事実を立証する実質的な証拠があったかどうかしか判断する権限がない。法制度上はそうなっている。

「PS」ゲームソフト販売をめぐるSCEの独禁法違反については、公正取引委員会が出した審決にSCEが応じることで終了することになった。これで値引き販売の禁止などがなくなり、自由な競争ができるようになったとするなら、事態は解決したことになる。

しかし独禁法手続きはいささか分かり難い。これは戦後、日本の資本主義を基本に戻すために導入したものだから仕方がないが、手続きの終りごろになってからやっと裁判所が出てくる、という行政訴訟方式では間に合わないのではないか。

独禁法では長年鍛え上げている米国では、独禁法違反で民事訴訟を起こすことができるし、司法省も民事／刑事の訴訟を起こせる上、FTC（連邦取引委員会）による審決の方法もある。日本はFTC方式だけを採り入れたことになる。

家庭用中古ゲームソフトの売買は米国ではだれも問題にしておらず、ゲームソフトのレンタルも行なわれている。それが自由競争を基本に置く米国であれば、そうでない日本は別の資本主義をめざしていることになる。

JAMMA技術セミナー

電取法が電気用品安全法に 製造・輸入業の義務と責任

電気安全環境研究所から講師を招き、23社52名参加

電気用品取締法が大幅改正され「電気用品安全法」と改称、改正施行令・規則とともに四月一日全面施行になった。これに伴いJAMMAは七月二十四日、東京の機械振興会館で同改正法についての「技術セミナー」を開き、二十三社五十二名が参加した。

電気用品安全法に基づく第三者検査機関の㈶電気安全環境研究所(JET)から講師を招き、企画広報部の鈴木一弘部長が同法の改正点と概要を、国際事業部の白井一夫部長が海外の認証制度について説明した。JETは電取法に基づく国の指定試験機関だった。セミナーはJETが作成した冊子など資料に基づいて進められた。その主な内容は次のとおり。

白井一夫国際事業部長

鈴木一弘企画広報部長

JAMMA技術セミナーの会場にて参加者のようす

改正の概要

電気用品安全法は、これまでの政府認証を廃止し第三者認証制度を導入、自己確認を原則とし事後規制が強化された。

甲種電気用品(百六十五品目)は「特定電気用品」(一部除外し百十二品目)、乙種電気用品(三百三十三品)は「特定電気用品以外の電気用品」(単に「電気用品」、三百四十品目)と呼び方が変わった。AM機関連では「電気乗物」が「特定電気用品」、「電気遊戯盤」と「電子応用遊戯器具」(二品目とも九五年に甲種から乙種へ移行)が「電気用品」として規制対象に入っている。なお現在ではほとんど実例のない「光源応用遊戯器具」は対象から外された。

「特定電気用品」の製造・輸入事業者は、従来の事業者登録が届出制になり、型式試験に代わり第三者検査機関による適合性検査とその検査証明書の取得・保存が義務づけられた。

特定以外の「電気用品」は適合性検査を受ける必要はないが、新たに定められた型式区分に従って検査を行ない、その検査記録作成と保存の義務が加わった(輸入事業者は免除される)。

また表示マークも変更された。罰則に法人重課税が追加され、罰金が最高一億円(従来三十万円)に引き上げられた。

事業の届出

「特定電気用品」と「電気用品」の製造、輸入事業者は、その電気用品の省令で定める区分に従って、事業開始の日から三十日以内に経済産業大臣に事業を届け出なければならない。

届け出る内容は、①氏名(法人は代表者名)と住所、②型式の区分、③製造工場の名称と所在地(輸入事業者の場合は輸入製品の製造事業者名と住所)の三項目で、違反した場合は三十万円以下の罰金が課せられる。

なお「電気用品安全法」施行前に、甲種電気用品の型式認可を取得または申請していた場合は、新法での事業の届出をしたものとみなされる。乙種の場合は製造・輸入事業開始届を提出していれば、型式の区分も含めて新法での届出をしたものとされ、新たに型式を届け出る必要はない。ただし従来と異なる型式の区分に属する電気用品を製造または輸入する場合は、変更の届出が必要となる。

適合性検査

製造しようとする「特定電気用品」は、技術基準適合性を確認するための検査が必要となる。検査は経済産業大臣が認定した第三者の認定検査機関が実施し、交付された適合性検査証明書を有効期限(電気乗物は五年間)まで保存する義務がある。違反した場合は罰金三十万円以下となっている。検査の手続きは型式認可試験と基本的に変わらない。

輸入製品については、外国製造事業者がわが国が承認した外国の検査機関による適合性検査に相当する検査を受け、その合格書の写しを輸入事業者が保管することで、検査義務を果たしたものとみなされる(次ページ左上の図参照)。適合性検査は「特定電気用品」のみで、「電気用品」にはこの義務はない。

経過措置として、甲種電気用品の型式認可の有効期限内は、新法による適合性検査を受けたものとみなされる。

基準適合義務

届出事業者が「特定電気用品」および「電気用品」を製造、輸入する場合、その製品は省令で定める技術基準に適合したものでなければならない。

この義務に違反した場合、検査の方法などについての改善命令、一年以内の期限での表示禁止命令、また製品の回収措置など危険防止命令が出される。うち回収命令が出された時は、その製品が含まれる型式区分のすべての製品を回収しなければならない。なお従来の業務停止命令は廃止された。しかし罰則が強化され、危険防止命令に違反した場合は個人に対し一年以下の懲役または百万円以下の罰金、併せて法人に対し一億円以下の罰金が課せられることになっている。

製造した電気用品について、製造事業者は技術基準に適合しているかどうか検査し、その記録を作成、保存しなければならない(違反は三十万円以下の罰金)。

電気用品安全法(新法)と電気用品取締法(旧法)との体系図比較

電気用品安全法

製造事業者・輸入事業者
- [特定電気用品] 112品目 → 事業開始 → 30日以内 → [事業の届出] → [適合性検査] → [適合証明書] → 製造 [基準適合義務] → 検査実施・記録作成・記録保存 3年間 [表示] → 出荷・販売
- [特定電気用品以外] 340品目 → 事業開始 → 30日以内 → [事業の届出] → 製造 [基準適合義務] → 検査実施・記録作成・記録保存 3年間 [表示] → 出荷・販売

電気用品取締法

製造事業者・輸入事業者
- [甲種電気用品] 165品目 → ※1 [製造事業者登録] → 事業開始 → 30日以内 → ※2 [型式認可試験] → ※2 [型式認可] ※2 (型式認可番号) → 製造 [基準適合義務] → ※1 検査実施・記録作成・記録保存 3年間 [表示] → 出荷・販売
- [乙種電気用品] 333品目 → 事業開始 → 30日以内 → [事業開始届出] → 製造 [基準適合義務] → [表示] → 出荷・販売

※1:輸入事業者は免除される。 ※2:外国事業者の場合は「認可」を「承認」と読み替える。

輸入製品に必要な検査合格書の手続き

- 海外の製造事業者
  - ① 適合性検査に相当する検査を受検
  - ② 合格書写しの交付を申請
- 検査機関(JET等)
  - 検査 → 合格書 → 交付
  - 合格書の有効期間が残っていることを確認 → 合格書写し → 交付
- 合格書写し入手後輸入 → 輸入事業者(A)(合格書写しを保管)
- 合格書写し入手後輸入 → 輸入事業者(B)(合格書写しを保管)

……►:輸入の流れ ──►:手続きの流れ

以下の罰金)。

輸入製品については輸入事業者が外国製造事業者に検査を依頼し、検査記録を入手して技術基準の適合性を確認していれば、検査および記録保存が行なわれているものとみなされる。いずれも検査記録の保存は三年間となっている。

製造事業者が行なう検査の内容は施行規則に定められており、大きく分けて次の三種類がある。

製造工程での検査=製造の方法に応じて技術基準に適合させるために適当と認められる方法で、対象製品の構造、材質、性能について常時検査する。材料や部品に関する検査は、それらの購入時に同等の受け入れ検査を行なっていればよい。

完成品の検査=外観、絶縁耐力、通電、動作特性などについて、技術基準に定める試験の方法またはそれと同等以上の方法で行なう。

試料検査=主要な材料や部品、設計、製造方法または製造設備を変更した場合、それらを技術基準に適合させるため必要な時は、任意に抽出した試料について、技術基準に定める検査事項に基づき検査を行なう。

なおこの検査については、経過措置により旧表示の製品を製造、輸入する場合であっても義務づけられ、検査記録の作成、保存が必要となる。

表示の義務

届出事業者が電気用品を販売するためには、技術基準適合性などの検査をクリアした上で、省令で定める方式による表示を付さなければならない(右の表示例参照)。この罰則は技術基準適合義務違反と同じで法人重課税が設けられている。

「特定電気用品」の表示方法は、①文字「PSE」を◇で囲ったマーク、②第三者認定機関名またはロゴ、③届出事業者名、④技術基準に定める定格など—で①②③は原則として近接して表示しなければならない。

「電気用品」は①「PSE」を○で囲ったマーク、②届出事業者名、③定格など—で①②は近接して表示する。

なお電線やヒューズ、配線器具など部品材料で、表示スペースの確保が難しい場合は、マークの代わりに〈PS〉E、(PS)Eとし文字のみで表示することもできる。

経過措置として旧表示を付すことができる製造猶予期間(一～三年)が設けられ、AM機関係の「電気乗物」「電気遊戯盤」「電子応用遊戯器具」はいずれも新法施行後一年間、すでに旧表示されている製品の販売は五年間となっている。

「特定電気用品」「電気用品」のいずれも、所定の表示がなされていないものは、販売および販売を目的とした展示会などでの展示、陳列はできない。無表示製品を展示する場合は例外承認が必要となる。

海外の認証機関

韓国、中国、香港を中心に海外の認証制度と手続きなどについて説明があった。

韓国では電気用品安全管理法に基づく認証制度があり、国によるものから国が指定する民間機関「産業技術試験院(KTL)」によるものへとすでに移行している。AM機については、「ゲーム機による得点の結果に応じて商品を払い出すもの」は自販機に分類されているとのこと。

中国については、輸入商品品質安全許可制度(CCIB)や中国電工産品認証委員会(CCEE)による認証制度があるが、AM機に関しては対象外となっている。

香港ではIEC、BC規格による認証が必要。このほか米国UL、ドイツVDEなど規格がある。JETでは海外認証機関と提携し代行サービスも行なっている。

特定電気用品の表示例

PSE ①
JET ②
○○製造株式会社 ③
単相、200V、2kW、屋内用 ④

①特定電気用品に表示が義務付けられるマーク
②認定(承認)検査機関名(JETの例)
③届出事業者名
④定格等(技術基準に規定)
※①②③は原則として近接して表示
※枠は便宜上示したもの(以下同じ)

①〈PS〉E ② JET ③ ○○製造㈱ ④ 単相 200V 2kW 屋内用

①〈PS〉E ②JET ③○○製造㈱ ④単相 200V 2kW 屋内用

〈PS〉Eマークは、電線、ヒューズ、配線器具等の部品材料で、構造上表示スペースを確保することが困難な場合、◇PSEの代わりに使える。

特定電気用品以外の電気用品の表示例

○○製造株式会社 ②
単相、200V、2kW、屋内用 ③

①特定以外の電気用品に表示が義務付けられるマーク
②届出事業者名
③定格等(技術基準に規定)
※①②は原則近接して表示

(PS)E ① ○○製造株式会社 ② 100V 42/48W 50/60Hz ③

①(PS)E ②○○製造㈱ ③100V 42/48W 50/60Hz

(PS)Eマークは、電線、電線管類とその付属品、ヒューズ、配線器具等の部品材料で、構造上表示スペースを確保することが困難な場合、○PSEの代わりに使える。

事業の届け出に関する窓口

	電話	所在地	〒
経済産業省 資源エネルギー庁 原子力安全・保安院 電力安全課	03 (3501)1511	東京都千代田区霞が関1-3-1	100-8931
経済産業省 商務情報政策局 消費経済部 製品安全課	03 (3501)1511	東京都千代田区霞が関1-3-1	100-8901
北海道経済産業局 電力・ガス事業部 施設課	011 (709)2311	札幌市北区北八条西2-1-1 札幌第一合同庁舎	060-0808
東北経済産業局 電力・ガス事業部 施設課	022 (263)1111	仙台市青葉区本町3-3-1 仙台合同庁舎	980-8403
関東経済産業局 資源エネルギー部 施設課	048 (601)1200	さいたま市上落合2-11 さいたま新都心合同庁舎1号館	330-9715
中部経済産業局 資源エネルギー部 施設課	052 (951)2817	名古屋市中区三の丸2-5-2	460-8510
中部経済産業局 電力・ガス事業北陸支局 施設課	0764 (32)5580	富山市愛宕町1-2-26	930-0091
近畿経済産業局 資源エネルギー部 施設課	06 (6941)9251	大阪市中央区大手前1-5-44 大阪合同庁舎1号館	540-8535
中国経済産業局 電力・ガス事業部 施設課	082 (224)5745	広島市中区上八丁堀6-30 広島合同庁舎2号館	730-8531
四国経済産業局 電力・ガス事業部 施設課	0878 (31)3141	高松市番町1-10-6	760-8512
九州経済産業局 電力・ガス事業部 施設課	092 (482)5519	福岡市博多区博多駅東2-11-1 福岡第一合同庁舎	812-8546
内閣府 沖縄総合事務局 経済産業部 公益事業課	098 (866)0031	那覇市前島2-21-7	900-8530

＊経済産業省に届出る場合の区分
・電気用品の区分:1(ゴム系絶縁電線類)～13(小型交流電動機)・・電力安全課
・電気用品の区分:14(電熱器具)～19(携帯発電機)・・・・・・・製品安全課

電気安全環境研究所での適合性検査・認証の問い合わせ先

◇製品認証部(〒151-8545 東京都渋谷区代々木5-14-12)
Fax.03-3466-9219 E-mail:pcd@jet.or.jp Tel.03-3466-5234
◇横浜事業所(〒230-0004 神奈川県横浜市鶴見区元宮1-12-30)
Fax.045-582-2255 E-mail:saito_kz@jet.or.jp Tel.045-582-2151
◇関西事業所(〒661-0974 兵庫県尼崎市若王寺3-9-1)
Fax.06-6498-5562 E-mail:kanemoto@jet.or.jp Tel.06-6491-0251
◇名古屋事業所(〒461-0004 愛知県名古屋市東区葵3-15-31)
Fax.052-937-6131 E-mail:hosoda@jet.or.jp Tel.052-937-6131
◇URL:http://www.jet.or.jp/

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

コナミ・ゲーミング社
パラダイム社買い取り
賭客管理システムで機器販売有利に

コナミの米国子会社、コナミ・ゲーミング社（本社ラスベガス、スチーブ・サザーランド社長）は八月七日、カジノ・データベースシステム会社のパラダイム・ゲーミング・システムズ社（本社ラスベガス、ティム・ブリット社長）を千二百万ドルで買収したと発表した。

コナミは九七年にコナミ・ゲーミング社を設立し、二〇〇〇年一月にネバダ州でのゲーミング機製造、販売のライセンスを取得した。その後もミシシッピー州、カリフォルニア州、ニューメキシコ州、インディアナ州、アイオワ州でもインディアン居留地カジノ、船上カジノ用などでライセンスを取得している。

ラスベガスでは約百名の従業員を擁し、昨年十二月からスロットマシンなどのゲーミング機の出荷を開始。現在六機種を展開している。コナミ・ゲーミング社の会長兼CEOには内田幸一氏が就任している。

一方、パラダイム社は九八年設立、従業員約二十名という小規模な会社だが、カジノのゲーミング機器で遊ぶ客（賭客）のデータベースシステムを構築する専門会社として実績を上げてきた。これは賭客の情報を吸い上げて、リピーターとして囲い込むことに役立つとされている。パラダイム社のデータベースシステムは、シリコングラフィックス社製ネットワーク機器を使ったJava技術一〇〇%のリレーショナルシステムで、DOSベースの他社製と比べはるかに高度なシステムとなっている。

コナミでは、ゲーミング機販売だけでなく、こうした賭客管理システムとのセットが求められていると判断し、パラダイム社買収を決めたとしている。買収後はパラダイム社を、コナミ・ゲーミング社のシステム部門として統合、ティム・ブリット氏をその責任者に任命する。従業員はそのまま残る。

コナミ・ゲーミング社ではパラダイム社統合により、ゲーミング機と賭客管理システムをセットにして販売促進を行なうほか、同システムを応用して広域プログレッシブシステムを構築できるようにする。広域プログレッシブシステムは、多数のゲーミング機をネットワーク化して高額賞金を可能にするもので、すでにIGT社が大きな業績を上げている。

「シャトルループ」開発の
コースター王死去
アントン・シュワルツコフ氏

ドイツの「ローラーコースター王」、アントン・シュワルツコフ氏が七月三十日、ディンケルシャーベンにある自宅で死去した。七十七歳。八六年以来パーキンソン病を患い、九二年に仕事から離れた。ここ三年間は車椅子で過ごしたが、頭脳は最後まではっきりしていたという。

第二次世界大戦でドイツ軍としてイタリアに行ったが、あまりの悲惨さと死に直面して、帰国したときかれは人びとに喜びをもたらす仕事に残りの人生を費そうと決めたという。学校には行っておらず、もっぱらローラーコースターの設計者として仕事を学んだ。

機械を見守るアントン・シュワルツコフ氏

五〇年代中ごろ、遊園施設の再建から仕事を開始。六〇年代初めごろには、「ワイルドキャット」と呼ばれる独特のコースターを独自に作った。主な遊園施設に「バイエルンカーブ」、「ポリプ」、ポータブル・スチールコースター「ジェットスター」、「ジャンボジェット」、「シティジェット」などがある。

七六年にはインタミン社の協力で、直進式の宙返りコースター「レボリューション」を米国シックスフラッグズ・マジックマウンテン（ロサンゼルス郊外）に建設した。現在「シャトルループ」と呼ばれるこのローラーコースターはまさに画期的なものだった。

欧米の遊園施設メーカーに携わる人たちは、アントン・シュワルツコフ氏がローラーコースターの天才的な設計者であったと語っている。故人は作り終えたもので決して満足せず、さらに良いものを作りたいという意欲を抱いていた、という。

国際的な業者団体、IAAPAは九三年その栄誉殿堂にシュワルツコフ氏を入れ、名誉を称えた。ローラーコースターのファンたちからは「ミスター・ローラーコースター」と親しみを持って呼ばれた。現在は息子のビーランド・シュワルツコフ氏が父親の業務を引き継いでいる。

トヨタとユニスタ
世界規模の提携
相互にスポンサーなど協力

米国でトヨタ自動車とユニバーサルスタジオズ社が七月三十一日、世界規模のマーケティング展開で提携したと発表した。これは自動車メーカーと娯楽大手企業の業務提携として過去最大級のものだ、と同社では説明している。

長期にわたる今回の提携により、まずトヨタ車がユニバーサルスタジオズ社の公式車となる。またテーマパーク、劇場映画、テレビ放映、コンスーマープロダクツ、ゲーム、音楽などユニバーサルスタジオズ社のあらゆる事業で、トヨタがスポンサーになる。

トヨタはすでに日本の「ユニバーサルスタジオジャパン」の自動車で、独占的スポンサーとなっているが、これをさらに世界的規模で、分野を広げて実施することになる。テーマパーク関係ではユニバーサルスタジオ・ハリウッドの「バック・ツー・ザ・フューチャー：ザ・ライド」、ユニバーサルスタジオ・フロリダの「メン・イン・ブラック・エイリアンアタック」、アイランズ・オブ・アドベンチャーの「アドベンチャー・オブ・スパイダーマン」のスポンサーにトヨタがなる。

両社の世界的提携は、トヨタの米国子会社トヨタモーターセールス社とユニバーサルスタジオズ社のグローバルアライアンス部門が発表した。

ワーナーとの
許諾契約切れに
プレイバイプレイトイズ社

米国の景品メーカー、プレイ・バイ・プレイ・トイズ&ノベリティ社（テキサス州サンアントニオ）と言えば、ワーナーブラザーズ社の「ルーニーチューンズ」キャラクターのぬいぐるみで有名だったが、七月二十三日に明らかにしたところによると、ルーニーチューンズのライセンス契約が切れてしまった。

ルーニー・チューンズのキャラクターはツィーティー、シルベスターなどで子どもたちに人気がある。同社はそのキャラクター商品を製造し、ゲーム機景品用などに販売できるライセンスを取得していた。しかし経営不振のため六月三十日に支払うべきロイヤリティを振り込むことができなかった。このため会社の資産売却など進めている。

プレイ・バイ・プレイ・トイズ&ノベリティ社は「エース・アクメ」のブランドで知られるほど、キャラクターぬいぐるみでは大手だった。しかし今回のロイヤリティ支払い失敗などで、創業者のオーツロ・トーレス氏は退任し、トーマス・デュランCEOが会長に、国内販売責任者のオーティス・バイヤー氏が社長になるなど、トップが入れ替った。

米国WMS社決算
大幅な増収増益
レベニューシェア伸ばす

ゲーミング機メーカーの米国WMSインダストリーズ社（シカゴ郊外、ブライアン・ガマシェ社長兼CEO）は八月八日、今年六月期決算を発表。売上高は前年比二一%増の二億六千三百七十七万ドル、営業利益は三五%減の四千五百二十三万ドル、純利益は二二%増の三千六百三十二万ドルだった。

売上高のうちゲーミング機販売は一六%増の一億七千三百五十七万ドルで全体の六六%を占めている。ゲーミング機レベニューシェアは三三%増の九千二十万ドルで全体の三四%を占める。

レベニューシェアは同社製「モノポリー」シリーズ（最新作は「パズルペイズ」）などを、決して販売せずカジノに設置営業して稼ぐというもので、このところ伸びが著しい。

WMS社は九六－九八年にミッドウェー社をスピンオフ（会社分割）した後もフリッパーの下請け生産をしていたが、九九年十月にそれも終え、もっぱらゲーミング機の生産販売とレベニューシェアに特化している。

International Trade Show

Show	Date
Expolonia'01 (Warsaw, Poland)	Sept. 11-13
Gamexpo'01 (Budapest, Hungary)	Sept. 19-21
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept. 20-22
FER Interazar'01 (Madrid, Spain)	Sept. 26-28
Slovakia Show (Bratislava, Slovakia)	Oct. 3-4
AMOA Expo'01, Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 4-6
Preview 2002 (London, UK)	Oct. 10-12
29th ENADA (Rome, Italy)	Oct. 10-12
Tokyo Game Show Autumn (Chiba, Japan)	Oct. 12-14
World Gaming Expo'01 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 17-19
AMPFE'01 (Guangzhou, China)	Nov. 9-11
IAAPA 2001 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 14-17
Kamex 2001 (Seoul, Korea)	Dec. 7-11
EELEX 2001 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15
2002	
Interschau'02 (Dusseldorf, Germany)	Jan. 10-12
IMA'02 (Nurnberg, Germany)	Jan. 15-18
ATEI, ICE, Euro Show'02 (London, UK)	Jan. 22-24
AOU Amusement Expo'02 (Chiba, Japan)	Feb. 22-23
ASI 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 6-8

プライズ インフォメーション

すしあざらし タオルハンガー
セガ社

キャラのぬいぐるみ付きハンガー(高さ25ｾﾝﾁ)とイラストをプリントしたタオル(長さ40ｾﾝﾁ)のセット。4種類。パッケージ付き。56個入りOP価格3万円。9月発売。

©えだいずみ

SHISHIROぬいぐるみ 小泉純一郎のライオンハート
システムサービス

小泉総理がライオンの着ぐるみに入って立っているようすをデザインしたもの。顔はアニメ風にデフォルメされ2種類ある。50個入りOP価格3万円。9月発売。

©自民党

サンリオロケット型リュックBIGタイプ
エイコー

ロケットをモチーフにしたデザインのリュック。使用キャラはキティ2種、ポムポムプリン1種の3種類。40個入りOP価格3万2千円。9月発売。

©SANRIO CO., LTD.

GUMBY(ガンビー)ぬいぐるみ
バンプレスト

クレイアニメのキャラ“ガンビー”を初めて採用したぬいぐるみ。カウボーイ姿やギター奏者スタイルなど4種類。75個入りOP価格3万円。9月発売。

©2001 Prema Toy Co., Inc.

みんくる ぬいぐるみ
セガ社

東京都バスのマスコットキャラを採用したぬいぐるみ。3種類の表情の“みんくる”(高さ18ｾﾝﾁ)と都バスの4種をアソート。80個入りでOP価格3万円。9月発売。

©東京都交通局

まんまのまんま ぬいぐるみデニムBIG
システムサービス

まんまちゃんがカバーオール、タンガリーシャツなど本物のデニム素材のカジュアルな服装をしたぬいぐるみ。3種。40個入りOP価格3万円。9月発売。

©KTV・ラック

ハッピー玩菓セット
エイコー

キティとドラえもんを使ったラッパなど玩具とキャンディーなど10種のセット。約800個入りOP価格1万9千5百円。発売中。

ポケットモンスター クリスマス靴下ぬいぐるみ
バンプレスト

ポケモンキャラのぬいぐるみをサンタクロースの靴下に縫い付けたもの。キャラはピカチュウなど3種類。高さ30ｾﾝﾁ。42個入りOP価格3万2千円。10月発売。

©Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TVTOKYO・SHO-PRO・JRKIKAKU

Prize Forum
プライズフォーラム

暑い寒いは気の迷い　コピー品は扱わない

—店長、この間のコピーライトっていうのですけど、なんだか難しいし、よく分からないんですけど。

—そうだね、「コピーライト」とよく言うけれど、じゃあ何?と聞かれても知らない人が多いだろうね。

—私が分かるのは、Cに○が付いた物がOKだと言うことぐらいなんです。

—あれはcopyrightで著作権・版権のことなんだ。著作権っていうのは、著作者が著作物を創作した時点で発生して、著作者の権利を保護するために、Cに○が付いた記号で表して、一般的には「マルシー」と呼んでるね。

—それって、どんなふうにすればいいんですか?

—マルシー表示は「©」の記号、「著作権者の名」それに「著作物を最初に発行した年」の三つを表示すればいいんだ。それが無いと権利の主張ができないんだ。

—私なんか洋服とかバッグなんかは必ず見ますけど、その前に大きくブランドの名前が出てますから、よほどでないと見ませんよ。

—うちの業界では、景品にライセンスタッグが付けてあるから、それで確認することだね。

—でも、ライセンスタッグなんて小さいし、よく見えないからこだわらなくてもいいんじゃないんですか?

—だめだよ。著作権はちゃんと守らないといけないよ。もし守らなかったりコピー品ばかり扱っていると、キャラクターの権利を持った著作権者に「もうこんな業界の景品には二度と許諾なんかしない」って言われちゃうよ。景品の業者にとっても損害だけど、業界にとっても「著作権を守らない悪質な業界」のレッテルを貼られてしまう。

—そうですね。私も業界の一人として気をつけます。

話題のマシン

セガ社、2P「バーチャロンフォース」

2対2でバトル

「シャカっとタンバリン！」新バージョンも

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）から、CGロボット対戦ゲーム機「電脳戦機バーチャロンフォース」が十月下旬発売となる。またTV音楽ゲーム機「シャカっとタンバリン！ニューバージョン」が、四月下旬以降発売となっている。

「バーチャロンフォース」は、前作「オラトリオタングラム」をグレードアップしたシリーズ新作。二対二のチームバトルができるようになったほか、新しい武器や攻撃方法などを追加。またデータを記録する磁気カードシステムを採用した。

二本の操縦桿を握り、先端のトリガーとターボボタンを操作し、その組み合わせによりいろいろな攻撃、ジャンプやダッシュと各キャンセルなどを行なう。

チームバトルではリーダーに指名されたロボットのライフがなくなったほうのチームが負けとなる。連携プレイを強めるため、スタートボタンで味方の方向にダッシュさせて味方と接触すればライフを分け与えることができる〝レスキューダッシュ〟が追加された。

またターボボタンの同時押しでターゲット切り替えができるようになった。武器はキャラによって異なり、複数同時発射ナパーム、二連ビームランチャーなどが加わった。

ヒットメーカー開発。2Pタイプで価格二百六十二万五千円、改造キットは十一月発売で百六十二万五千円。

「シャカっとタンバリン！ニューバージョン」は、十八曲を追加し計二十六曲を収録。

操作を指示する玉の中に色で表示されない透明の隠し玉が加わり、これを見つけてタンバリンを操作すると高得点。モードもイージー、ノーマル、ハードに練習モードや隠しモードなどが加わった。二人同時プレイでは、太い矢印に沿って操作し完成させるハート型や星型などの形が増えた。

改造キット販売でOP価格二十三万八千円。

シャカっとタンバリン！ニューバージョン

エアーホッケー

低いフィールド

トーゴ「チャンピオンホッケー」

㈱トーゴ（本社東京、山田朋一社長）から、エアーホッケーゲーム機「チャンピオンホッケー」が昨年末以降発売となっている。

プレイフィールドの高さが七十五㌢と従来機に比べて低く、子どもが楽にプレイできるよう設計されているのが特徴。フィールド中央の仕切りと、パックが飛び出さないよう設けられた両サイドのプレートがいずれも透明板で、パックが見やすくなっている。

プレイヤーは赤と青のゴールに分かれ、パックを打ち合う。相手ゴールに入るごとに、スコアボードに得点がデジタル表示され加算されていく。ゲームはタイマー制、または一方のプレイヤーが一定得点になればゲーム終了となる方式のいずれかに切り替えできる。

定価九十二万五千円。

チャンピオンホッケー

景品機「PP-AA01」

押し出し落とす

アルゼから2Pクレーン機も

アルゼ㈱（本社東京、岡田和生社長）から、プライズマシン「PP-AA01」と「CP-AA02」が近く発売となる。

「PP-AA01」はバーを伸ばして景品を落とすもので一人用。ボックス内に景品を乗せた円形テーブルが上下二段に計八つ設置されている。左下にあるバーを収納したユニットをボタンで上と右方向へ移動させ、取りたい景品の位置に合わせる。右方向ボタンを離すとバーが前へ伸びていき景品を向こう側へ押し出そうとするが、この時に景品テーブルが回転してバーをかわそうとする。うまく向こう側へ落とせば払い出される。

「CP-AA02」は二人用クレーン機。ボタンでアームを横と奥へ移動させるもの。1P側と2P側の仕切りの位置を移動でき、左右のフィールドに大小異なる景品を入れ、爪を交換して運営することも可能。

二機種とも難易度自動調整機能、赤外線リモコンによる設定変更機能、カートリッジ交換による音楽入れ替えシステムがある。キャビネットはピンク、緑、オレンジの三色を用意。価格未定。

PP-AA01

CP-AA02

話題のマシン

新コミカルアクションゲーム

投げて体当たり

SNK「ネオジオ」ソフト「ズパパ」

㈱SNK（本社大阪、北野一成社長）から、業務用「ネオジオ」ソフトの新作「ズパパ」が九月下旬発売となる。

これはコミカルアクションゲームで、階層状画面内を動き回り敵をやっつけていくステージクリア型のシンプルなもの。レバーと二つのボタン（アタックとジャンプ）を使用。二人同時プレイも可能で1P側は〝ズパパ〟、2P側は〝ズピピ〟のキャラを操作する。

スタート時に表示されるマップから一つのワールドを選択。各ワールドは五ステージ構成で、一ステージの敵を全部倒せばクリアとなる。

攻撃はパンチ、または画面上の子どもキャラ〝ズッコ〟を投げつける。攻撃を食らった敵はしばらくの間マヒするので、その間に体当たりをすれば倒すことができる。ズッコは触れるとプレイヤーキャラの後ろに付く（最多四匹まで）。

ズッコをぶつけて体当たりすると星が飛び散り、これに触れた敵はすべて消滅。ぶつけたズッコの数が多いほど星の飛び散る範囲が広がる。速度やパワー、得点がアップするアイテムも出現。三ワールドごとに得点アイテムが獲得できるステージがある。カートリッジOP価格六万八千円。

ズパパ

カトウの「FLツイン2」

〝デカバケット〟

「シルバービート」の新版も

㈱カトウ製作所（本社東京、加藤栄子社長）から、プライズマシンの新作として「ファンシーリフターツイン2」が八月下旬、「シルバービート・リニューアルバージョン」が同上旬にそれぞれ発売となった。

「ファンシーリフターツイン2」は、景品バケットが八個（前作十個）になり、うち両端の計四個を従来の一・五倍の大きさの〝デカバケット〟に変え、使用景品の幅を広げた。

またゲーム終了時のリフターの位置をそのまま維持し、次のプレイヤーに引き継ぐリフトロック機能（切り替え可能）、アナウンスやデモ演出などを行なうLED表示を追加し全体にバージョンアップした。OP価格九十八万円。

「シルバービート・リニューアルバージョン」は、パチンコ式ルーレットで小型景品をなくし大型のみとし、ゲーム内容も分かりやすくしたもの。球数増加などフィーチャや、チャッカー数切り替え機能などを追加。OP価格五十五万円。

ファンシーリフターツイン 2

シルバービート・リニューアルバージョン

玩具がモデルの乗物機

消防車が往復し

大阪娯楽機「おでかけセット」

㈱大阪娯楽機製作所（本社大阪、藤原忠社長）製定置型乗物機「おでかけセット」が、総発売元の伊藤忠産機㈱と代理店のエイケイワークス㈱から七月上旬発売となった。

これはトミーの玩具「避難訓練セット」を乗物機に採用したもの。自動車のミゼットをモデルにした消防車が、約二㍍の直線軌道上を往復する。消防車は軌道の終点でターンし方向を変えるが、途中で乗客のハンドル操作でも左右へ回転させることができる。

前方にビル火災を表現した演出があり、ビルの右上で煙、左上で助けを求める子どものイラストが動く。右下には手を振る消防士の人形を設置。全体は安全柵の代わりにFRP製ガードレールで囲まれている。音声とサイレンボタン付き。往復回数と料金設定は切り替え可能。二人乗りでOP価格百七十八万円。

おでかけセット

ポケモン3台で

バンプレストのバッテリーカー

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀植太社長）から、バッテリーカー「ポケモンなかよしドライブ」の三台セットが、三月以降発売となっている。

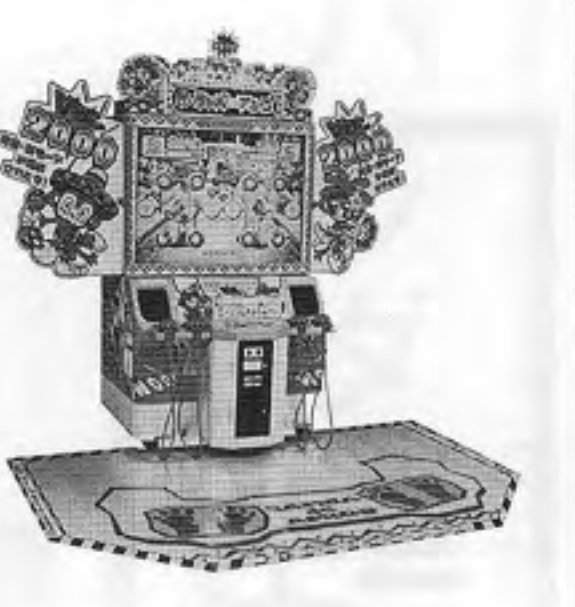
ピカチュウ、ピチュウ、チコリータの三種のキャラを使用したミニバッテリーカー三台と、専用フィールド（約十×六㍍）のセット。音声ボタン付き。キャラカードを払い出す。OP価格二百八十四万円。

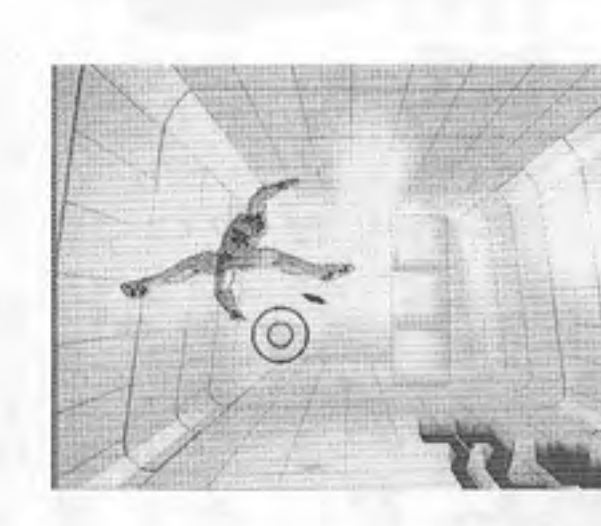
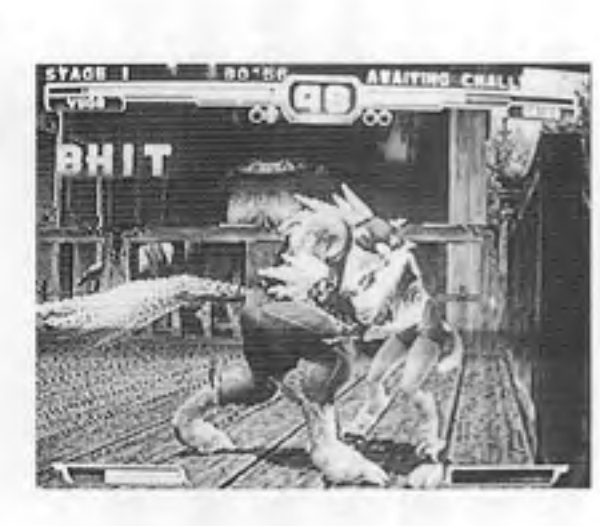
ポケモンなかよしドライブ（3台セット）

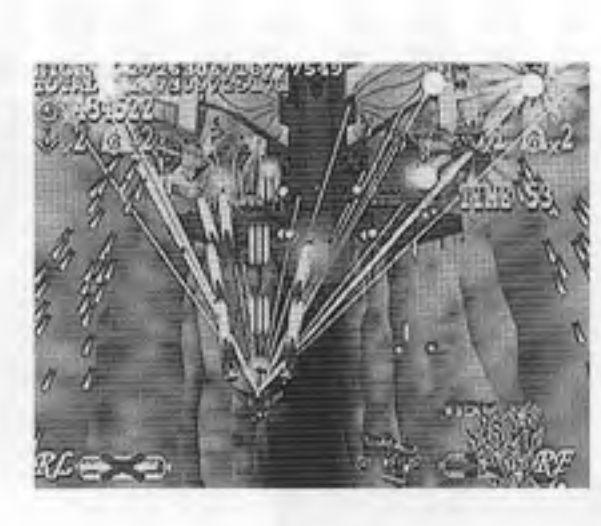
総目録 No.117

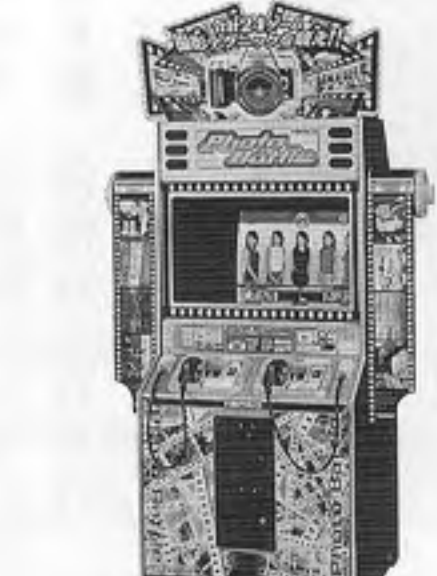
本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶ＴＶゲーム機❷アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❸メダルゲーム機、❹ＡＭ自販機、❺乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部次回へ繰り越し）

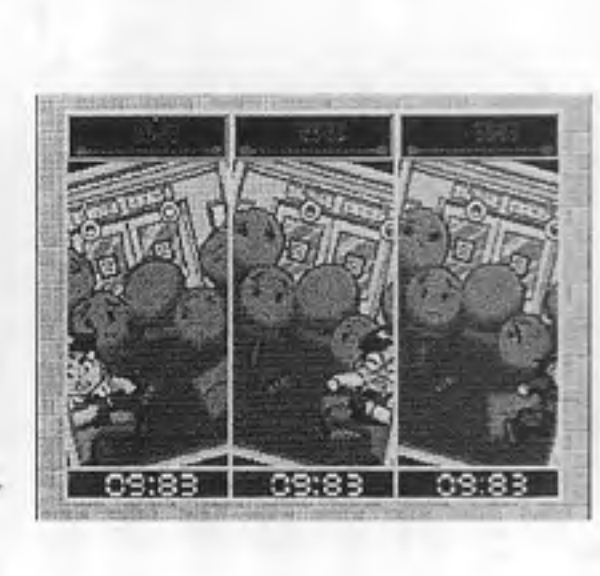
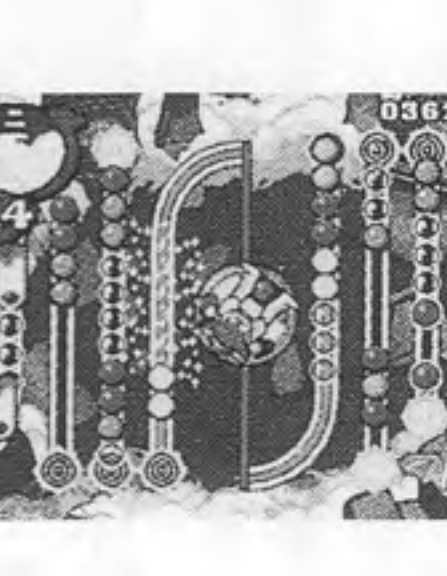
コードワン・ディスパッチ
ＣＧドライブゲーム機。緊急車両や大型トレーラーを操作し、一般車両を追い越し現場へ急行。２Ｐ型で価格148万円。改造用キット39万８千円。【コナミ】No.626

三国戦紀 2
ＴＶ格闘ゲーム。敵キャラとチェンジできるエリアが増え、ボスキャラも選べるようになった。基板ＯＰ価格13万８千円。【ＩＧＳ／ナムコ】No.626

サンバＤＥアミーゴver.2000
ＴＶマラカスゲーム機。上下左右に踊るように振るモード、２人用での相性診断モードなどを追加。改造キット標準価格29万７千５百円。【セガ社】No.626

太鼓の達人
大きな和太鼓を叩くＴＶ音楽ゲーム機。２本のバチで太鼓の真ん中や縁を画面指示どおりに叩き分ける。約20曲収録。価格112万２千５百円。【ナムコ】No.628

コズミックスマッシュ
スカッシュとブロック崩しを合わせたＣＧゲーム。ボールを打ち返し宙に浮くブロックを破壊。「ナオミ」用ＲＯＭキット標準価格14万７千円。【セガ社】No.627

ブラッディロア 3
ＣＧ格闘ゲーム。すべての技や力がアップする超獣化システムなどを追加。「システム２４６」基板でＯＰ価格24万８千円。【エイティング／ナムコ】No.627

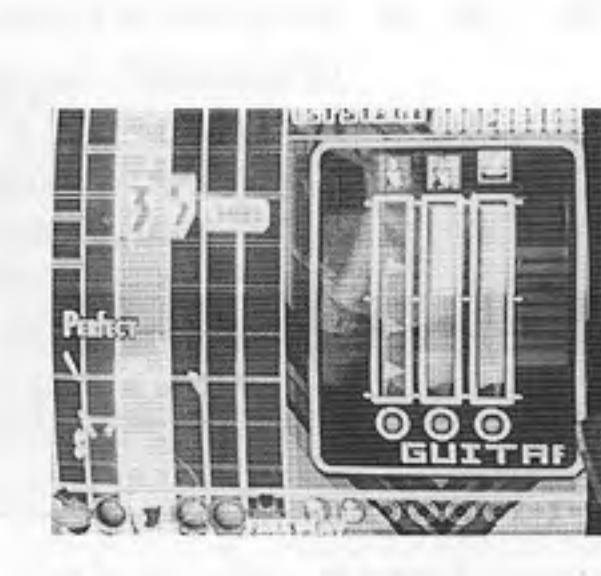
ザ・警察官－新宿24時
ＴＶガンゲーム機。プレイヤーの上下左右への動きがセンサーにより画面に反映される。警察官が暴力団を銃撃し昇進していく。価格98万円。【コナミ】No.627

ギガウイング 2
ＣＧシューティングゲーム。敵弾を吸収する攻撃方法など追加。得点は21ケタまで上がる。「ナオミ」基板でＯＰ価格18万８千円。【タクミ／カプコン】No.627

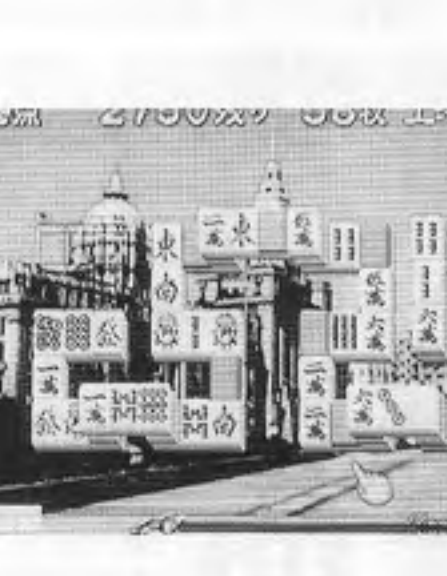
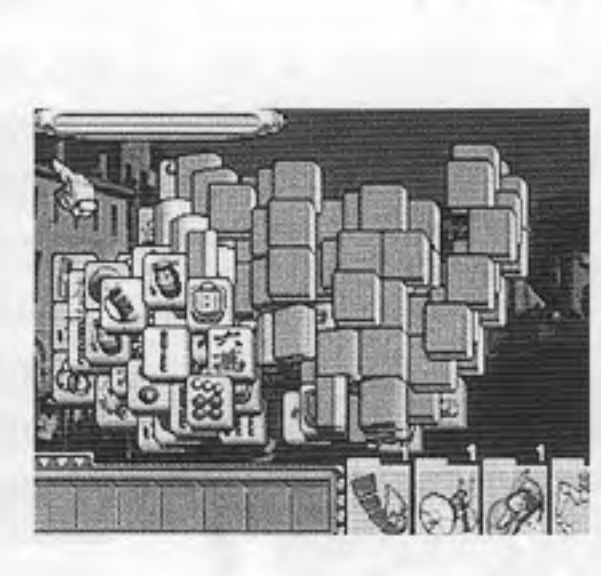
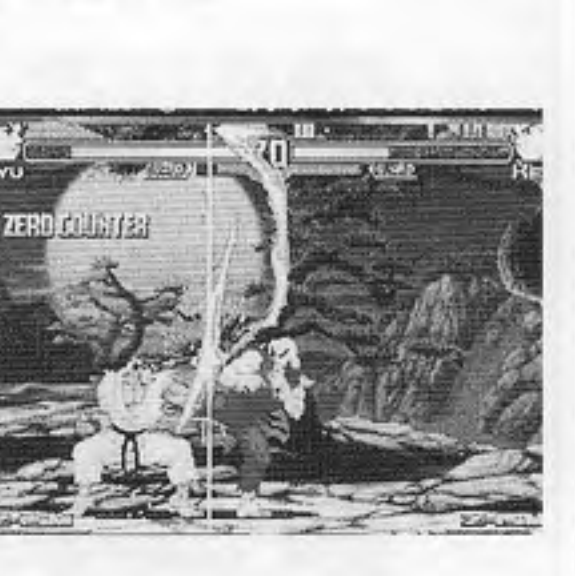
アシュラバスター
ＴＶ格闘ゲーム機。新キャラ５人追加。ＫＯされても数秒間復活できる技や派手な特殊技などを追加。基板ＯＰ価格18万８千円。【富貴商会】No.626

フォトバトール
ＴＶカメラ撮影ゲーム機。備え付けのカメラを持ち、指示どおりタイミングよくシャッターを押す。４ジャンル構成。価格106万２千５百円。【ナムコ】No.630

ダイナミックゴルフ
ＣＧゴルフゲーム。トラックボール操作で飛距離を微妙に調節できる。１－４人用。「ナオミ」用ＧＤ－ＲＯＭキットＯＰ価格14万８千円。【セガ社】No.630

サラリーマンチャンプ
ＴＶミニゲーム。食事や階段上り、電車の中など日常生活を題材にした27種類のゲームを内蔵。「システム５７３」基板セット価格19万８千円。【コナミ】No.628

パズループ 2
ＴＶパズルゲーム。２ヵ所を同色にしてその間の玉を全部消す新モードなど追加。「ＣＰＳⅡ」基板でＯＰ価格13万８千円。【ミッチェル／カプコン】No.628

Ｆ３５５チャレンジ 2
ＣＧドライブゲーム機。バンクやアップダウンがある実在５ヵ所のコースを追加。３画面ＤＸ用と２Ｐ用改造キットで各標準価格50万円。【セガ社】No.628

エアトリックス
ＣＧスケートボードゲーム機。スケボーの上に立ち前後、左右、回転させ、ハーフパイプ内で技を決めると得点。標準価格254万２千円。【セガ社】No.628

キーボードマニア 3rd ＭＩＸ
キーボードでメロディーを奏でるＴＶ音楽ゲーム機。メロディーを重視した曲を20曲以上追加し計30数曲収録。価格19万８千円。【コナミ】No.630

ドラムマニア 4th ＭＩＸ
ＴＶドラムシミュレーションゲーム機。ギターとキーボードゲーム機とのセッションができる通信ユニット付き。価格24万８千円。【コナミ】No.630

ギターフリークス 5th ＭＩＸ
ＴＶギターシミュレーションゲーム機。33曲以上を追加し計100曲収録しジャンルも広げた。判定の段階も増加。改造キット価格19万８千円。【コナミ】No.630

蒼天龍
ＴＶパズルゲーム。立体ラインでつなげた牌から同じ牌を２つずつ取り除いていく。「Ｇネット」ゲームカードＯＰ価格11万８千円。【タイトー】No.630

中国龍2001
シリーズ４作目のＴＶパズルゲーム。透視牌など多彩なフィーチャー追加。「ＰＧＭシステム」カートリッジＯＰ価格10万８千円。【ＩＧＳ／エイブル】No.630

ストリートファイターゼロ３・アッパー
ＴＶ格闘ゲーム。２対１や対ボス戦のモードを追加。「ナオミ」用ＧＤ－ＲＯＭとドライブのセット標準価格19万７千５百円。【カプコン／セガ社】No.630

話題のマシン

（第626号～第631号）

スタントタイフーン
ＣＧドライブゲーム機。カースタントをモチーフに障害物を弾き飛ばし、スピンターンやジャンプを駆使しながら走行。ＯＰ価格94万円。【タイトー】No.631

ミスタードリラー・グレート
ＴＶパズルアクションゲーム。能力が違うキャラと、ゲームの進め方が異なるモードなどを追加。「システム10」基板でＯＰ価格17万８千円。【ナムコ】No.631

バーチャストライカー 3
ＣＧサッカーゲーム。選手の動きが一段と滑らかになるなど向上。「ナオミ２」基板とＧＤ－ＲＯＭ、ドライブのセットＯＰ価格35万６千円。【セガ社】No.631

カプリチオ・セサミ
クレーン機。コンパクトな１人用。中央に落とし口があり、右側と左側の景品の種類を変えて使用することもできる。ＯＰ価格49万８千円。【タイトー】No.630

カプリチオ・プロ
クレーン機。景品フィールドが広くなり見やすくなった。アームのバネが３種に増え細かい調整ができる。２人用。ＯＰ価格100万円。【タイトー】No.627

わんにゃんスタジアム
プライズゲーム機。スマートボールタイプの野球ゲームで、１－３塁などの穴に入るとボックス内で選手が動く。ＯＰ価格44万８千円。【昭和技研】No.627

ならべとーる
プライズゲーム機。ルーレットでランプを点灯させ、並んだランプの数により４段階の景品を払い出す。継続プレイも。ＯＰ価格69万円。【エイコー】No.627

パンチマニア北斗の拳 2
パンチングゲーム機。難易度５段階のステージ、２台通信による２人同時対戦／協力プレイなど追加。価格108万円、改造キット24万８千円。【コナミ】No.626

モーキャップボクシング
ＴＶボクシングゲーム機。グローブをはめてパンチを出し、体を動かすと、それらの動きに画面が対応するセンサーを応用。価格98万円。【コナミ】No.631

いただきニャンドラキッズ
メダルゲーム機。ボタンでボールを打ち出しポケットに入れ、すごろく式にランプを進める。止めたマスに枚数表示。価格29万８千円。【富士電子工業】No.628

ビスクロマンス
メダルゲーム機。３色のボールを盤面下部ポケットに入れて並べる。ジャックポットで男女の人形が踊る演出がある。ＯＰ価格98万円。【富士電子工業】No.626

満腹飯店
ＴＶメダルゲーム機。料理を並べた円卓が回転、客の前で止めた料理に表示された数字分のメダルが払い出される。ＯＰ価格29万８千円。【タイトー】No.626

ナムコスターズ
プッシャータイプのメダルゲーム機。盤面ポケットにメダルが入ると液晶画面で「パックマン」などのミニゲームができる。価格75万円。【ナムコ】No.626

ポイントシューター
プライズゲーム機。“くみくみっくす”１作目。パチンコ式で盤面に陳列した景品の時計のゲートに玉を入れる。ＯＰ価格39万８千円。【バンプレスト】No.631

シルバービート
パチンコ式プライズゲーム機。大きな玉を弾き入賞穴に入るとルーレット回転。数字により大小の景品を払い出す。ＯＰ価格55万円。【カトウ製作所】No.630

ぶぶチャチャのアドベンチャードライブ
定置型乗物機。ＴＶ番組のアニメキャラを採用。ハンドルでミニカーを走らせる遊びを設置。音声付き。２人乗りでＯＰ価格80万円。【日邦産業】No.630

ペンギン消防車
定置型乗物機。“働く車シリーズ”３作目。いろいろな音声が流れ、パトライトが点灯。サイレン音付き。２人乗りで定価49万８千円。【真砂工業】No.628

ポケモンなかよしドライブ
バッテリーカー。専用フィールド上でピカチュウとピチュウの２台が走行。音声付き。２台とフィールドとのセットＯＰ価格210万円。【バンプレスト】No.627

はじめてプラレール・消防車
レール走行式乗物機。玩具プラレールをもとにデザイン。前面の大きな目玉が動く。２人乗り。車両ＯＰ価格80万円。【大阪娯楽機製作所／伊藤忠産機】No.626

タマプリ
シールプリント機。卵をイメージした外観デザイン。タッチペン式で多彩な画像調節可能。用紙カセットを２つ搭載。ＯＰ価格145万円。【菊池商事】No.631

ファンキューブ
タッチパネル式ＴＶメダルゲーム機。動物と足跡の組み合わせパズル、神経衰弱、スロット式ビンゴの３ゲームから選択。価格49万８千円。【ナムコ】No.628

SEPTEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	バーチャファイター 4（セガ社 Naomi2） Virtua Fighter 4 (Sega)	9.13
2	–	カプコン VS SNK 2（カプコン Naomi） Capcom vs. SNK 2 (Capcom)	8.55
3	1	鉄拳 4（ナムコ） Tekken 4 (Namco)	8.46
4	2	機動戦士ガンダム 連邦VSジオン（カプコン／バンプレスト Naomi） Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	8.15
5	5	ビーチスパイカーズ（セガ社 Naomi） Virtua Beach Volleyball (Sega)	7.00
6	–	ホットギミックインテグラル（彩京） Mahjong Hot Gimmick Integral* (Psikyo)	6.45
7	3	バーチャストライカー 3（セガ社 Naomi） Virtua Striker 3 (Sega)	6.42
8	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters 2000 (SNK)	5.59
9	7	ストリートファイター Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	5.55
10	15	バーチャストライカー 2 バージョン2000（セガ社 Naomi） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	5.43
11	13	ギルティギア X（サミー Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	5.40
12	14	スーパーワールドスタジアム 2001（ナムコ） Super World Stadium 2001 (Namco)	5.36
13	6	スーパーメジャーリーグ（セガ社 Naomi） World Series Baseball (Sega)	5.33
14	12	ミスタードリラー グレート（ナムコ） Mr. Driller Great (Namco)	5.06
15	16	パワースマッシュ（セガ社 Naomi） Virtua Tennis (Sega)	5.01
16	9	ストリートファイター ZERO 3 アッパー（カプコン／セガ社 Naomi） Street Fighter Zero 3 Upper (Capcom/Sega)	5.00
17	11	怒首領蜂 Ⅱ（ＩＧＳ／カプコン） Do Donpachi 2 (IGS)	4.90
18	27	プロギアの嵐（ケイブ／カプコン） Progear (Cave/Capcom)	4.81
19	20	対戦ホットギミック 3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.80
20	21	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	4.77
21	30	パズループ 2（ミッチェル／カプコン） Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)	4.69
22	23	メタルスラッグ 3（ＳＮＫネオジオ） Metal Slug 3 (SNK)	4.46
23	24	ギガウイング 2（タクミ／カプコン） Giga Wing 2 (Takumi/Capcom)	4.33
24	35	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.25
25	26	マーヴル VS カプコン 2（カプコン Naomi） Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	4.20

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	太鼓の達人 2（ナムコ） Taiko no Tatujin 2 (Namco)	8.88
2	1	太鼓の達人（ナムコ） Taiko no Tatujin (Namco)	8.29
3	–	クラブカート（2P／DX）（セガ社） Club Kart (2P/DX) (Sega)	7.29
4	3	ダービーオーナーズクラブ 2000（セガ社） Derby Owners Club 2000 (Sega)	7.24
5	2	ガンサバイバー2・バイオハザードコード・ベロニカ（カプコン／ナムコ） Gun Survivor 2 Biohazard Code Veronica (Capcom/Namco)	7.00
6	5	スリルドライブ 2（2P／SD／DX）（コナミ） Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	6.92
7	13	タイムクライシス 2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.80
8	7	ドラムマニア・フォースミックス（コナミ） Drum Mania 4th Mix (Konami)	6.58
9	12	シャカっとタンバリン！（セガ社 Naomi） Syakatto-Tambourine (Sega)	6.47
10	6	ヴァンパイアナイト（SD／DX）（ナムコ） Vampire Night (SD/DX) (Namco)	6.18
11	4	ポップンミュージック 6（コナミ） Pop'n Music 6 (Konami)	6.09
12	17	バトルギア 2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	6.06
13	11	マンボ・ア・ゴーゴー（コナミ） Mambo a Go Go (Konami)	6.01
14	16	ニンジャアサルト（ナムコ） Ninjya Assault (Namco)	5.92
15	9	ザ・警察官（コナミ） Police 911 [Police 24/7] (Konami)	5.67
16	8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（DX／UP）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.43
17	14	モーキャップボクシング（コナミ） Mocap Boxing (Konami)	5.33
18	26	コンフィデンシャルミッション（SD／DX）（セガ社） Confidential Mission (SD/DX) (Sega)	5.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.38
2	–	ハードパンチャー はじめの一歩（タイトー） Hard Puncher (Taito)	9.18
3	2	チルティショット（オムロン） Teilty Shot (Omron)	8.89
4	3	チャオッピ！（オムロン） Chaopi (Omron)	8.70
5	5	フラッシュショット（オムロン） Flash Shot (Omron)	8.27
6	4	めちゃキレイ！（アトラス） Mecha Kirei！(Atlus)	8.17
7	6	キャンバスショット（オムロン） Canvas Shot (Omron)	8.12

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず　MULTI CAMERA EYES　No.382

有田佐市

Ludus Tonalis〈29〉

いろいろとさまざまな音の世界で遊んで蕩児はまたもやクラシックの音の世界に帰ってくることになる。いざその起源が気掛りになってくると、歴史が古い時代のものほど見当がつきかねる。

あるいは歴史以前のことになると、記号や文字もない世界であるのだから、科学で判明した資料をもとに半ば想像力にすがっての哲学の問題に帰せられてしまう。

音の起源についても文字で残っているのはギリシア時代からであり、ギリシア時代の人も音の起源についていろいろと思考の限りを駆使して哲学をしている。

天動説の天文学者プトレマイオス、幾何学者エウクレデスの文では今でも読むことが出来るが、ギリシア時代には人々は、はるかなる宇宙のかなたで星々は正しい運動をしていて、動くものはすべて音をたてている。正しい運動をしている以上、その音はあつまって調和ある諧調をつくりだしているはずであるとして想像のうちに宇宙の奏でる音楽を耳にしている（ルネサンスの時代の人々は同じことを復習している）。

更に六世紀初頭のローマの哲学者ボエティウスは、その後のヨーロッパの中世全体の音を支配することになる『音楽論』(De Institutione musica)を著した。この、ギリシア、ローマの音楽理論が十七世紀初めのケプラーの遊星の運動に関する三つの根本法則の鍵になっていると知ると驚いてしまう。

音楽はまずは「宇宙の音楽」(musica mundana)から始まる。

星の音から聴こう。

しかし音は難かしい。ギリシア時代の人々が聴いた調和ある諧調音が、今の私たちには聴こえない。

見る方は随分と進んでいるのに。ついこの間の新聞でも三千万光年先の星の渦の写真を掲載していた。もう三千万光年という単位が見る方では捕えることが可能になっている。こういう単位の世界の話になると、私たちの一年とか一月とか一時間という単位での生活が限りなく空しく感じられてくる。

——米航空宇宙局（NASA）のハッブル宇宙望遠鏡が、地球から三千万光年離れた宇宙で、金色に輝く星の渦の広がりや、紫色や白に彩られた渦の周辺部の様子を鮮明にとらえた。

NGC1512という名の星雲の中心部にある。この星雲は、太陽系がある銀河の隣にあり「棒渦状星雲」と呼ばれる。実際は棒のような形をしていて、星雲の中心部に、外側から大量のガスが流れ込み、渦巻きのように見える。

渦の直径は約2400光年、星雲の中では無数の星が生まれており、点在する青い部分は生まれたばかりの星。上部で赤く輝いている部分は誕生後時間がたった星だという宇宙と歌、宇宙と音楽ということになれば、戦後文学の出発点のひとつ、埴谷雄高の『濠渠と風車』の序詞もそうであった。

この本も、プルーストのマドレーヌの話と同じで、昔のあるシーンを想起させ、手にとる度にだらしない生活を戒めてくれる。私にとっては忘れ難い思い出と結びついている。一九五七年早春、大学を卒えて結局東京を離れることになり、出発の日、東京駅へ向う途次新宿紀伊国屋で慌しく求めた数冊の本の中の一冊で、大地震後も処分せずに手元に置いている。

広い店内で本を探す時間もそうはなく入口近くにいた女子店員に、確か渋澤訳のマルキ・ド・サドの短編全集三冊（彰考書院）と未来社の埴谷が二冊だったか、買いたいが時間がなく急いでいる旨を伝えると、頬ぺたが赤く健康そうな女子店員は飛燕のごとく身を翻して、あっという間に五冊を揃えて持ってきてくれた。

跳んだはずみにスカートの下のシュミーズの白がちらと見えて綺麗な脚だと感じたのはどうでもいいことだったが、吃驚して印象をよくしたのは女の子が平積みの一番上の本ではなくて汚れていない数冊下の本をぬいて持ってきてくれたことだった。この時はまことに心の底から自然に「ありがとう」の言葉が出てきた。

汗ばんだ額から髪をかきあげながら微笑んでいる顔もよかった。無言のうちに本屋の店員がこうするのは当り前のことですよと言っているようであり、当時の新宿にはまさに〝街に花咲くおとめたち〟という感じで、周辺の雰囲気を明るくする忘れ難い女の子たちが多かった。

閑話休題、その『濠渠と風車』の序詞〈寂寥〉

——太古の闇と宇宙の涯から涯へ吹く風が触れあうところに、そいつはいた。そいつは石のように坐っていた。そいつが立ち上がると、山毛欅と樅の森から一群の鶺鴒が飛び立ち、暗い山々はざわめき、顫える木霊が谷から峰へまでうねり響いた……。

そいつは湿った羊歯類がむれた土壌から芽吹く音を聞いた。香わしい夜の大気のなかで静かに開く花の揺れ顫える音をも聞いた。軟らかな木の実からはじき出た綿毛が微風の渦のなかを飛び散ってゆく爽やかな匂いを嗅いだ。そして、太古から時間のはてへまで睡らせつづける甘美な《もの》の歌のなかにそいつは睡っていた。きらめく陽光をあびて垂れた枝から枝へ小さな栗鼠がけたたましく走りまわっても、そいつは眼をさまさぬことがあった——。

宇宙の始源について今の天文学ではどうやら無から生じたというのが定説になっているようだが、地球が誕生して四十五億年、生物があらわれたのが三十五億年前、現生人の出現が十万年前から二十万年前とみなされている。

そういう中で埴谷雄高は太古から時間のはてへまで流れていた歌、太古の闇に包まれ宇宙の涯から涯へまでと吹く風の音を甘美なものとうけとっている。

終戦直後、わが国においては、物理的には飢餓の耐えざる状況にあったが、イデオロギーの面においては危機的だといいながらも、それぞれ甘美な情況であったことが窺える。

生命の発生についても、愚かであるから私自身ながい間勘ちがいをして甘美なものを想像していた。

岩波新書の〝生命の起源〟（オボーリン）を見た後、私がもっていたイメージでは泥土の濘みの水溜りが春さきの陽光をうけ、その水溜りの中の種々の炭素が長閑な考えられない偶然によって生命体を形成したのではないか。

ところが最近の生物学の説明では、数百度の硫黄分がつよい熱湯の中で生命が発生したことになっている。あの当時の私たちの情況の捕え方は、すべてに甘かったのである。

Weak "Yugio" Demand, Konami Lowers Forecast

Konami Corp., Tokyo, posted its fiscal first quarter (April - June) results on August 9, and revised its forecast of mid-term and fiscal year results downward. This was due to drops in demand for the "Yugio" game cards which had been extremely profitable. The result is that final net income is likely to decrease to ¥17,500 million, down 19.7% from the preceding year.

The consolidated revenue for the first quarter ended June 30, 2001, was ¥37,723 million and net income ¥698 million (results in the same quarter a year ago were not compiled). The results of 32 subsidiaries were included in the results including Konami Sports.

The first quarter sales breakdown was as follows: amusement games accounted for ¥2,181 million, gaming machines (medal games, slot machines) ¥626 million, arcade operation ¥993 million, game cards ¥5,771 million, home videos ¥8,692 million, fitness clubs ¥15,482 million, pachinko systems ¥3,623 million, and others ¥350 million.

The operating income breakdown was as follows: amusement games ¥317 million, game cards ¥2,635 million, home videos ¥835 million, fitness clubs ¥243 million, pachinko systems ¥1,180 million, and others ¥21 million.

Operating loss from gaming machines was ¥424 million, and arcade operations ¥13 million. Although the new fitness club subsidiary Konami Sports earned significant revenue, its operating income is small.

The post-revision forecast of consolidated revenue for the mid-term ending September 2001 is ¥89,000 million with net income of ¥2,500 million. Konami originally forecast ¥100,000 million in revenue and ¥9,500 million in net income on May 10.

The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March 2002 is ¥233,000 million and net income is ¥17,500 million. Konami previously forecast ¥250,000 million in revenue and ¥24,000 million in final net income.

According to Konami, an estimated breakdown of the post-revision forecast revenue for the fiscal year is as follows: amusement games ¥12,500 million (down ¥3,500 million from the previous forecast), gaming machines ¥11,000 million (up ¥500 million), arcade operation ¥4,000 million (no change), game cards ¥30,000 million (down ¥18,000 million), home videos ¥82,000 million (up ¥2,000 million), fitness clubs ¥71,000 million (no change), pachinko systems ¥20,500 million (up ¥2,000 million), and others ¥2,000 million (no change).

Konami Gaming Buys Paradigm

Konami also announced that Konami Gaming Inc., Las Vegas, purchased Paradigm Gaming Systems Inc., Las Vegas, for US$12 million. Paradigm is a company specializing in casino database systems, and Konami Gaming intends to absorb it as a system division.

Established in 1997, Konami Gaming obtained a licence for the manufacture and sale of gaming machines in Nevada in January 2000, and commenced shipment to casinos in Las Vegas from December. A major feature of recent casino operations is the existence of database systems which are used to induce repeat gambling.

Although Paradigm is a small company established in 1998, its gambling database technology is recognized as excellent. Konami explains that it will launch marketing of gaming machines by equipping them with such database systems.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Aruze Revises Forecast Down

Aruze Corp., Tokyo, made a major downward revision to its forecast of mid-term and fiscal year results on August 9. This is due to the sharp drop in first quarter revenue as a result of delays in the development of pachinko/pachi-slot products, the company's main line of business. It is also explained that profit is likely to decrease due to the increased cost of its corporate image TV ads.

The post-revision forecast of consolidated revenue for the mid-term ending September 2001 is ¥61,000 million and net income is ¥7,900 million. Aruze originally forecast ¥82,200 million in revenue and ¥12,200 million in net income on May 25.

The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March 2002 is ¥184,000 million with final net income of ¥29,400 million. Aruze previously forecast ¥204,000 million in revenue and ¥37,600 million in final net income.

Atlus Sells Off Domestic Subs.

Atlus Co., Ltd., Tokyo, announced on August 14 that it sold its subsidiaries Apies Co., Ltd., Osaka, and Mu System Service Co., Ltd., Tokyo, to the subsidiary management. These two management buy outs mean that Atlus now has no domestic subsidiaries, leaving it more streamlined.

Apies is an arcade operating company, which operated 32 arcades when Atlus purchased Apies from Yubis in April 1999. Unprofitable arcades were subsequently closed and there are now only 8 arcades. Until very recently, its liabilities exceeded its assets. Atlus sold the stocks of Apies to Masami Nagahori, formerly of Atlus and presently president of Apies, for only ¥1,000.

Mu System Service is a "Print Club" rental company established in September 1996. Its main business was sold to My System Service Ltd., a company established by former Atlus staff member Yasuhiro Isozaki who purchased 75 machines for ¥5 million. The former Mu System Service was sold to Masamitsu Wada, formerly of Atlus, for only ¥600.

SCE Accepts FTC's Order

The Fair Trade Commission (FTC) passed judgement on August 1 that Sony Computer Entertainment Inc. (SCE) infringed upon the Antimonopoly Law when selling game software for the home video system "Play Station" (PS). SCE accepted the decision.

According to the FTC decision, in the six months prior to the release of "PS" games consoles and software in December 1994, SCE established three basic rules of distribution in order to completely control the sales channel : (1) the prohibition of discount sales by retail stores; (2) the prohibition of the sale of secondhand goods; (3) the prohibition of inter-retailer sales.

In May 1996, the FTC raided the head office, etc. of SCE on the suspicion of infringement of the Antimonopoly Law, and in January 1998 advised SCE to rescind these three rules. However, SCE did not comply with this "administrative guidance" and the subsequent trial has been going on since February 1998.

The FTC ordered SCE to give up its prohibition of discounts and inter-retailer sales. Regarding the prohibition of secondhand goods, although it was judged that it reinforces the prohibition of discount, it was not specifically prohibited. This is because the lawsuit concerning secondhand goods is currently underway at the Supreme Court.

"Tokyo Disney Sea" Previewed

With the official opening of Oriental Land Co.'s (OLC) second theme park "Tokyo DisneySea" planned for September 4, preview visits for those connected with the park were commenced on August 1. Developed by Walt Disney Co., USA, and OLC, it is Disney's newest theme park.

Since construction commenced in 1998, OLC has invested ¥338,000 million in "DisneySea" including the adjoining hotel.